

WALT DISNEY'S

# KACZOR DONALD

Nr 2

13.01-19.01.1998

2,90 zł

ISSN 1231-451X

INDEKS 326194



TEMPO!



TEMPO!



TEMPO!



TEMPO!



TEMPO!



TEMPO!

GRA TEMPO!

DLA LUDZI

I KACZEK

Z REFLEKSEM!



ISSN 1231-451X

03



9 771231 451008

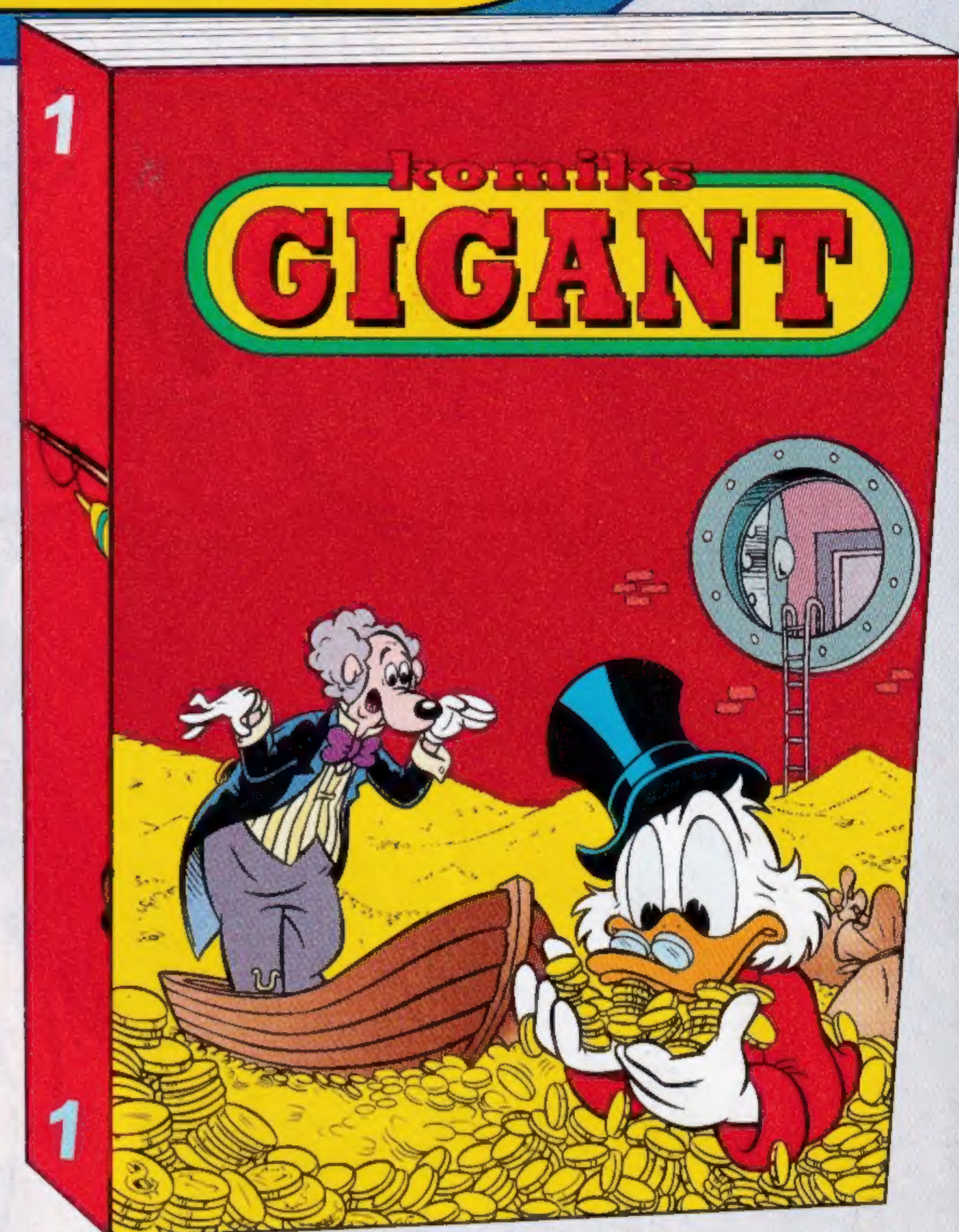




# komiks **GIGANT**

**NADCHODZI!!**

**12x**



**UWAGA!**

**Najbardziej lubiani  
bohaterowie -  
Kaczor Donald,  
Myszka Miki, Bracia Be...  
na 250 stronach komiksów  
- **TERAZ CO MIESIĄC!**  
Powiększ swoją kolekcję!**



**Od stycznia jeszcze bardziej  
**GIGANT**- tyczny!!!**



Cześć!

Zima ma wiele wad. Wcześniej robi się ciemno, nie da się grać w piłkę, a na dodatek zimą jest zimno! Absolutny skandal! Z drugiej strony zima ma wiele zalet. Słońce nie świeci nam w oczy, wreszcie wuef odbywa się na sali gimnastycznej, a na dodatek nie ma upałów! Całkiem nieźle! Ten numer „Kaczora Donalda” przeznaczony jest zarówno dla przeciwników, jak i dla miłośników zimy (jak również dla osób, które w tej kwestii nie mają zdania). Czyli dla wszystkich! Życzę miłej lektury  
wasz komputer  
PS Czy już nasmarowaliście narty i sanki?

**DZISIAJ:**

**ekstra**

**GRA**

**DLA LUDZI**

**I KACZEK**

**Z REFLEKSEM!**

str. 29

**TEMPO!**

**TEMPO!**

**TEMPO!**

**TEMPO!**

**TEMPO!**

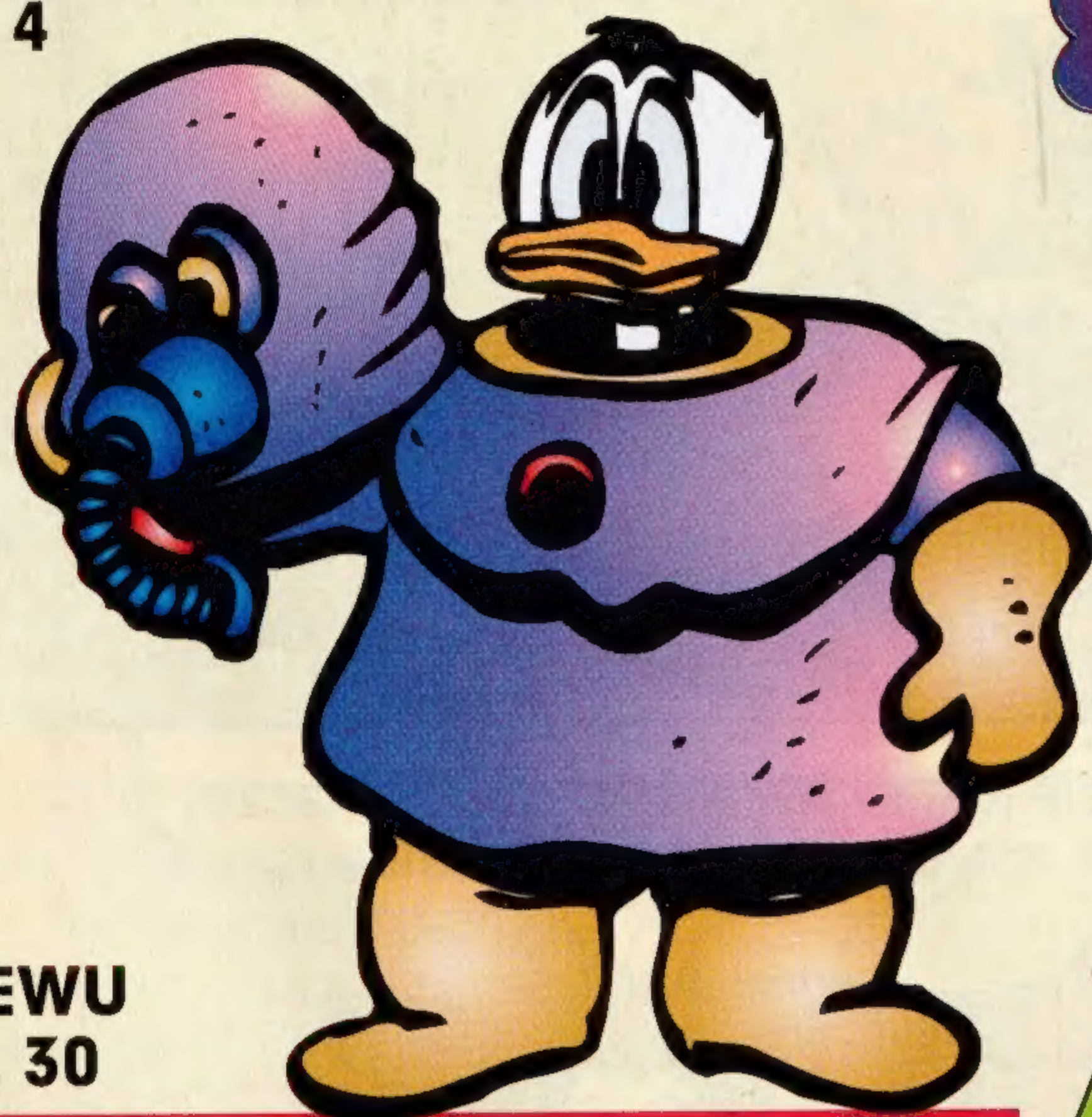
**TEMPO!**

**TEMPO!**

## KACZOR DONALD

NIE(D)OCENIONY STRAŻAK

..... str. 4



ZJAZD  
DO ZLEWU  
..... str. 30



str. 24

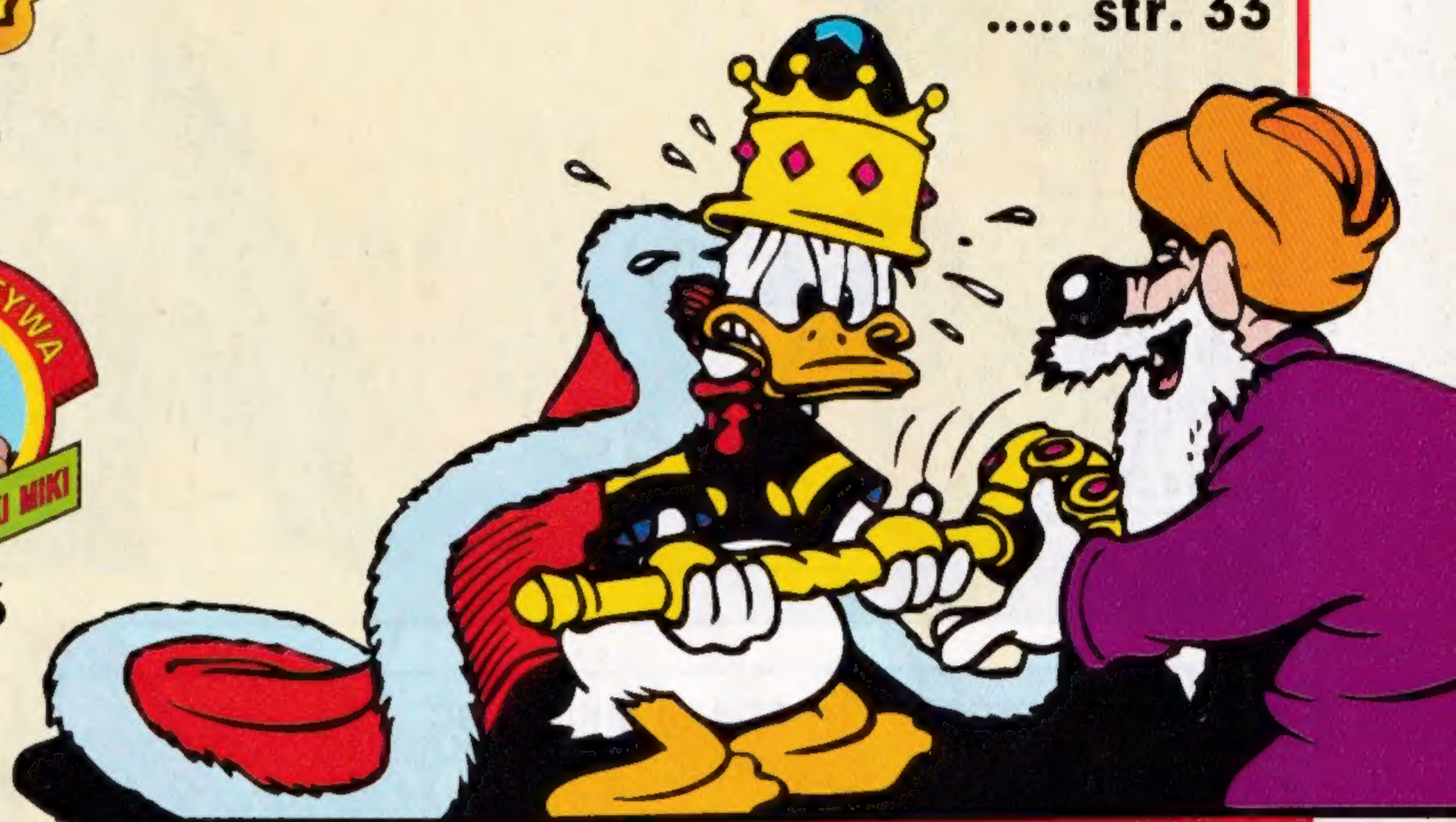


str. 26

## KACZOR DONALD

KSIĘGA NAJGŁUPSZEJ MĄDROŚCI

..... str. 33



str. 27

**ZGADYWKI  
ZAGADKI**

str. 29

## MYSZKA MIKI

WSZYSTKIE CHWYTY  
DOZWOLONE

..... str. 14



MODNA MYSZKA ..... str. 32



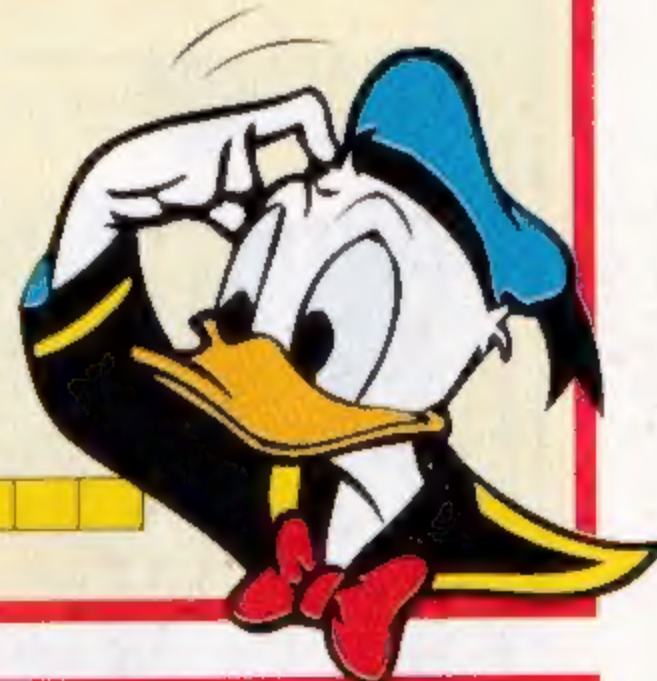
str. 28



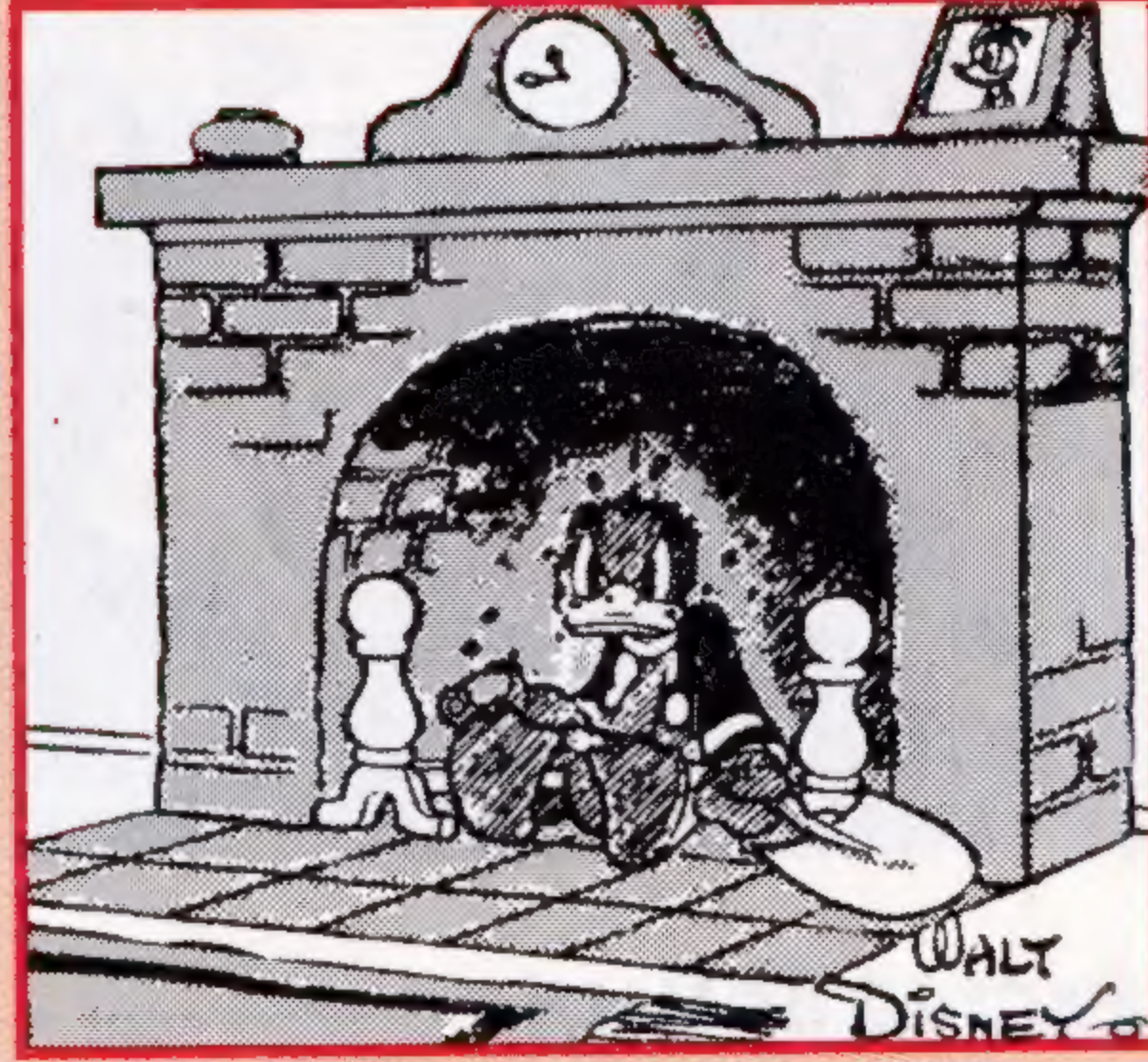
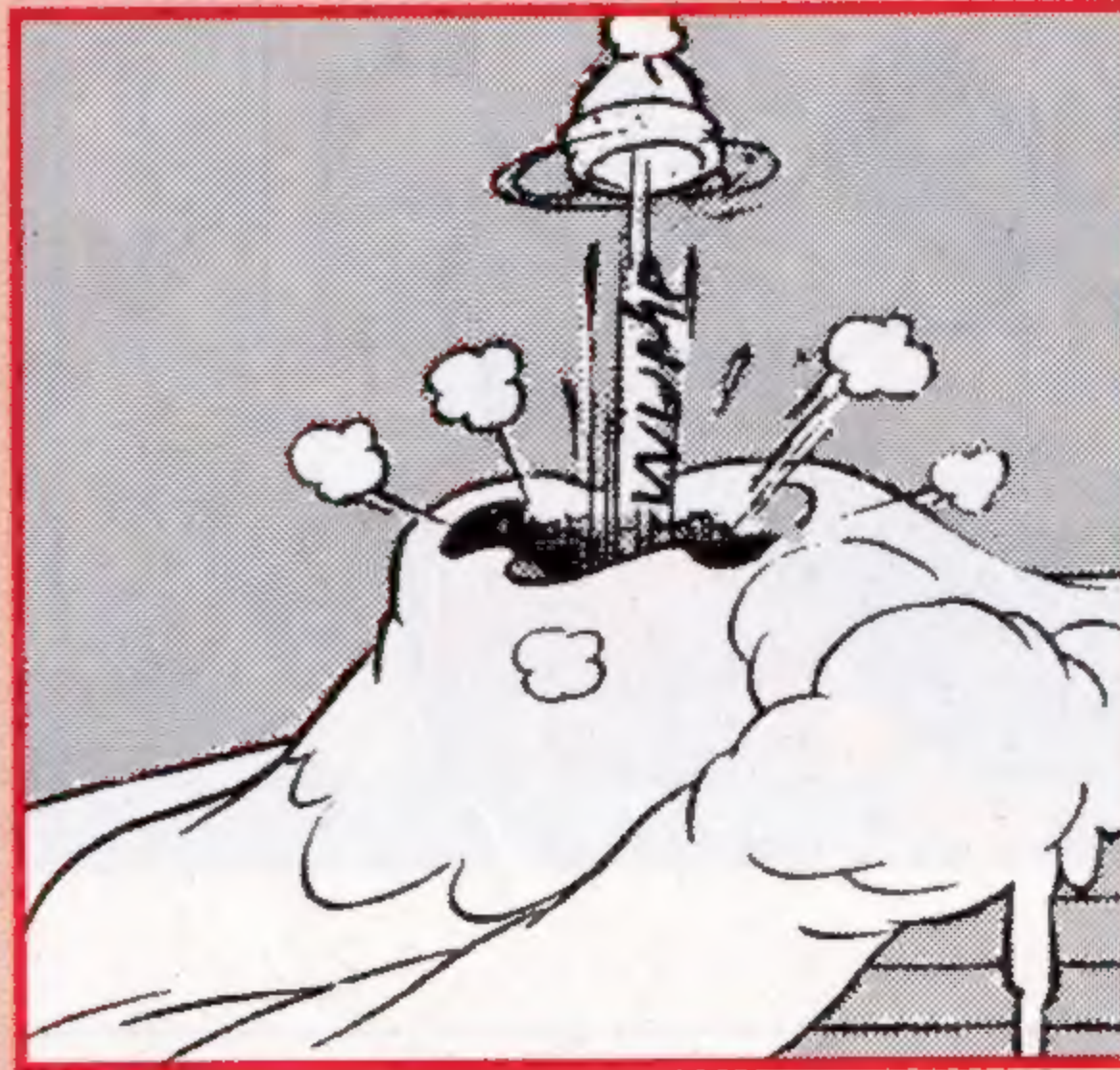
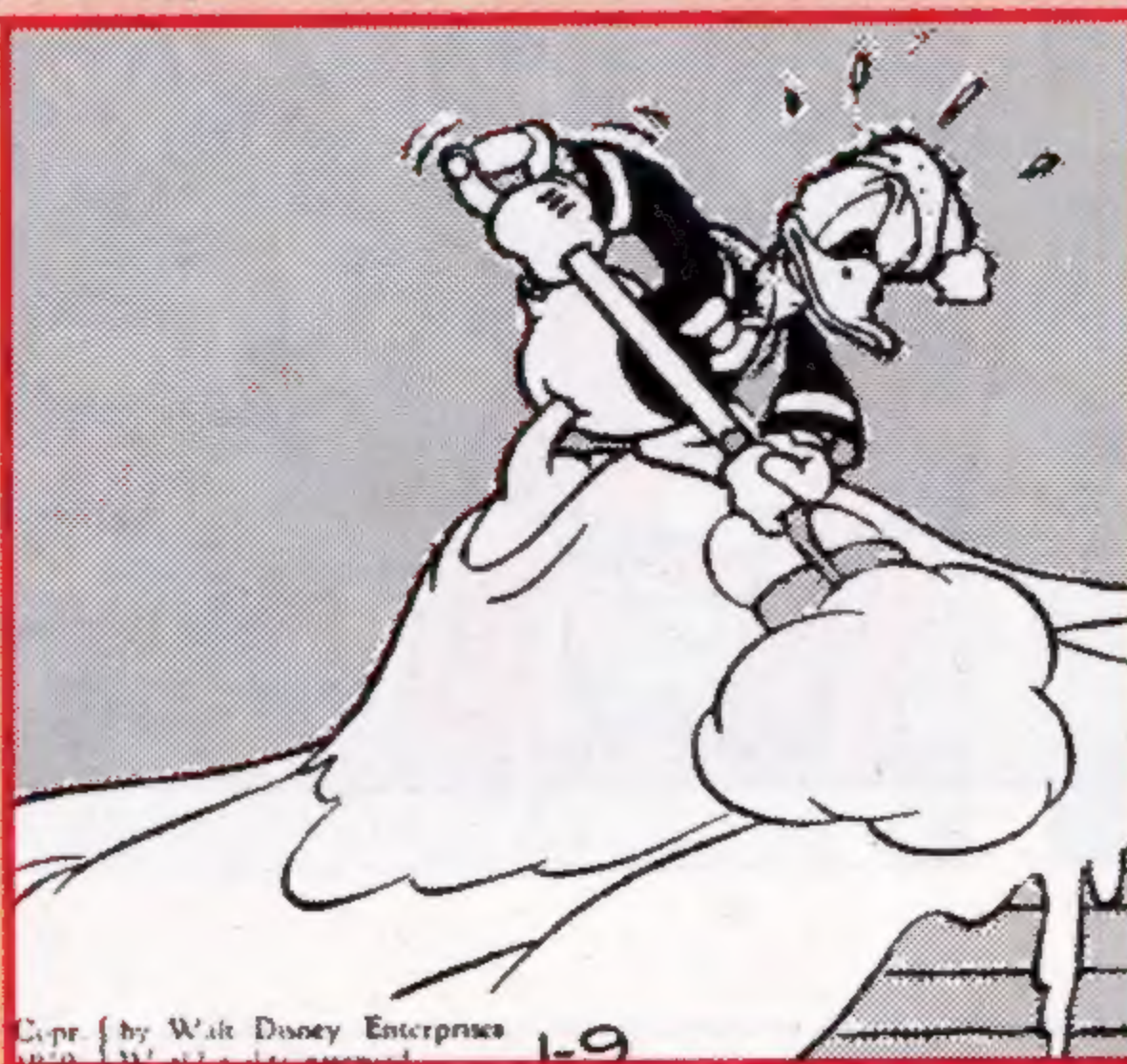
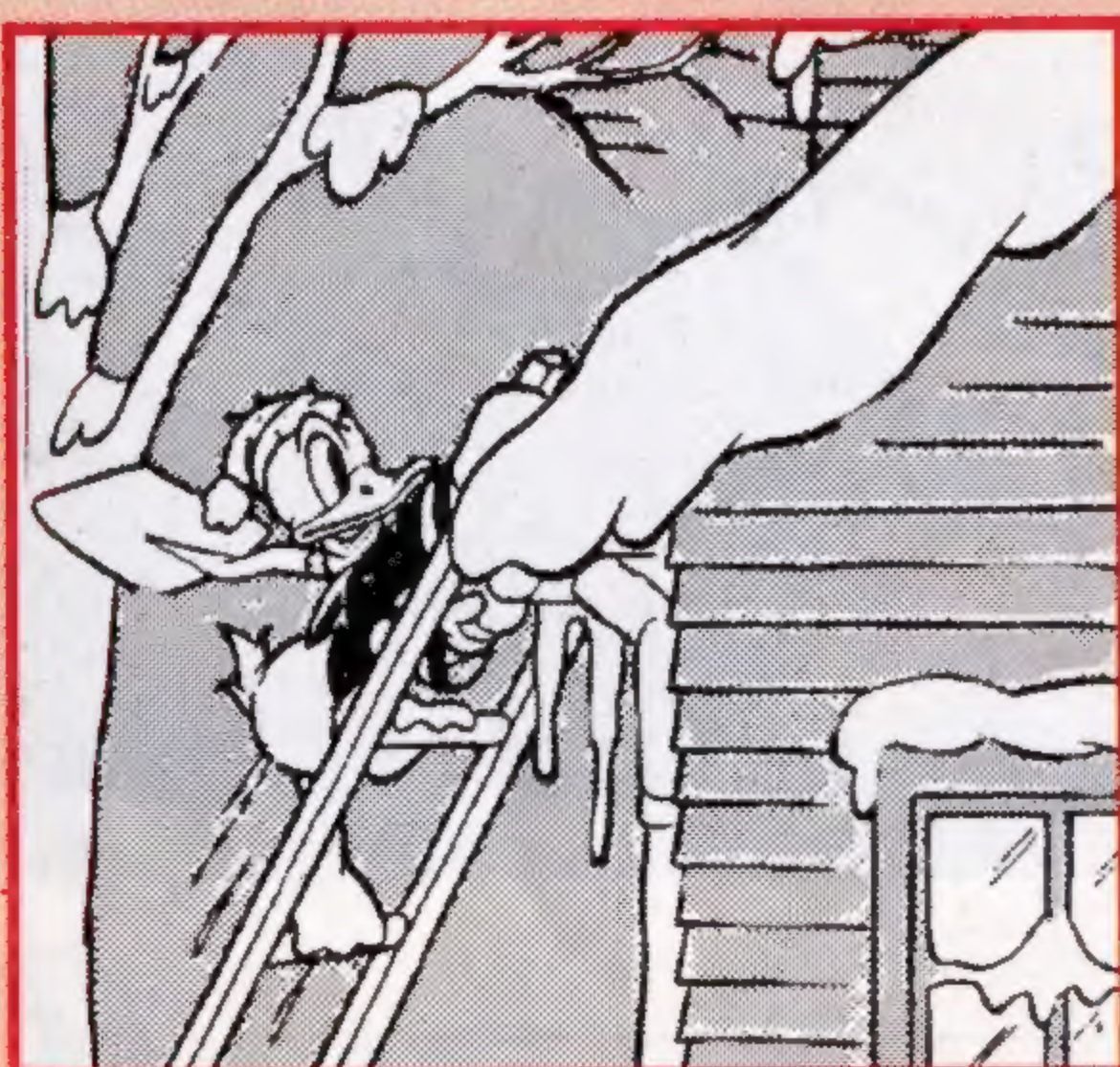
str. 45



str. 47



## NAJKRÓTSZE KOMIKSY KACZORA DONALDA (z 1941 roku)

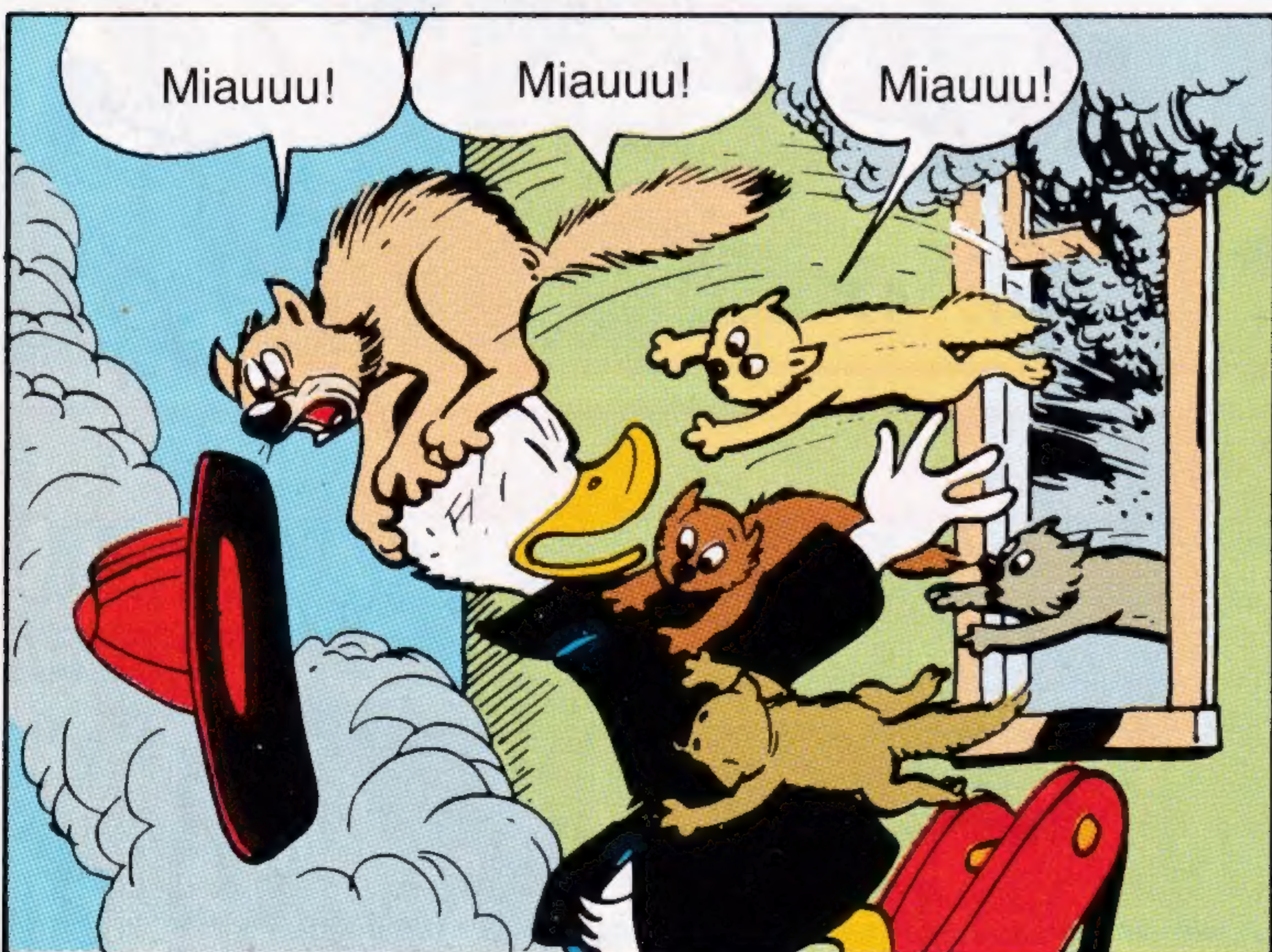




WALT DISNEY  
**KACZOR DONALD**

**Nie(d)oceniony strażak**

Jednymi z najdzielniejszych,  
najszlachetniejszych  
i najodważniejszych  
mieszkańców Kaczogrodu  
są nieustraszeni członkowie  
Ochotniczej Straży Pożarnej...











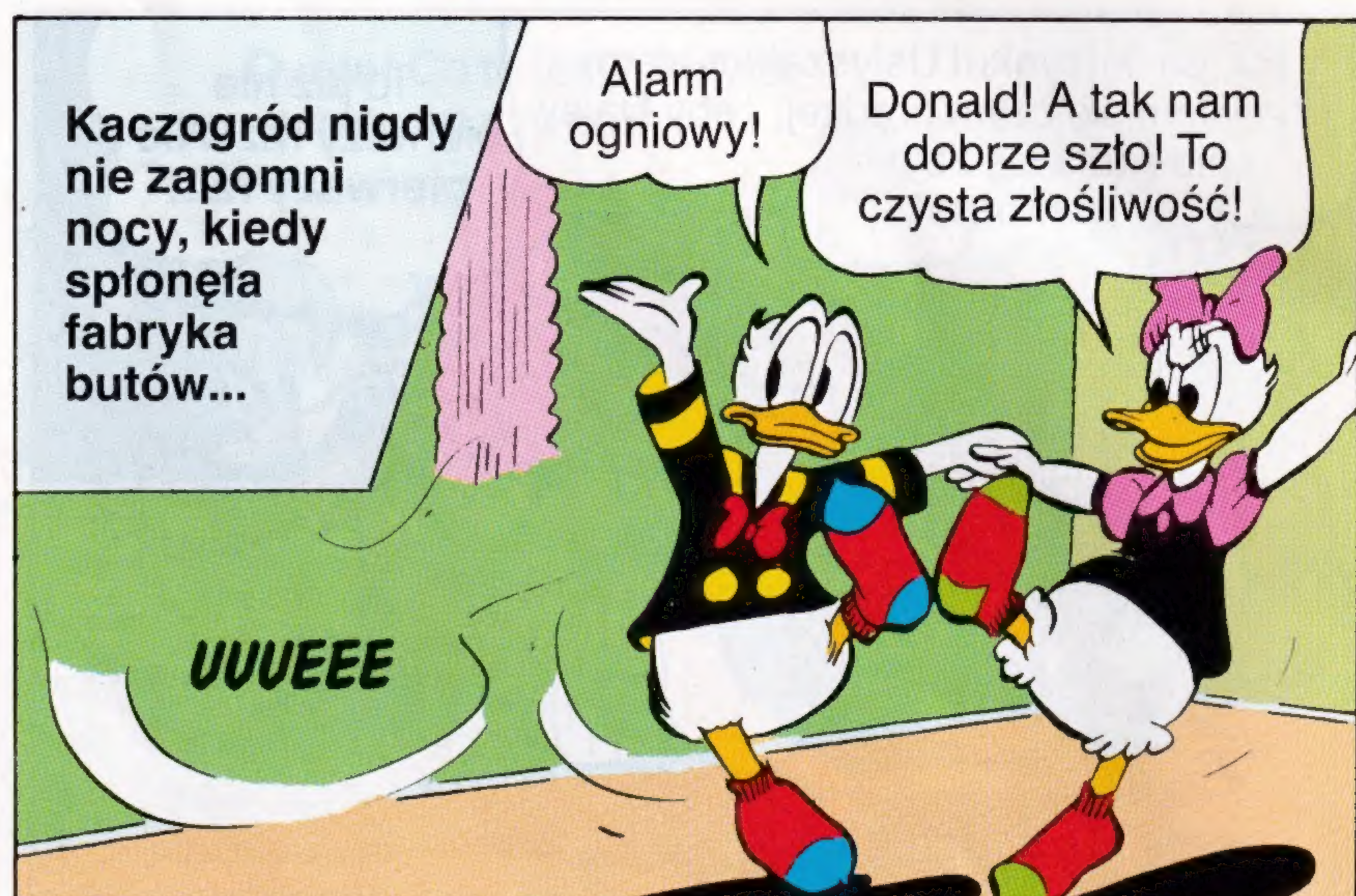
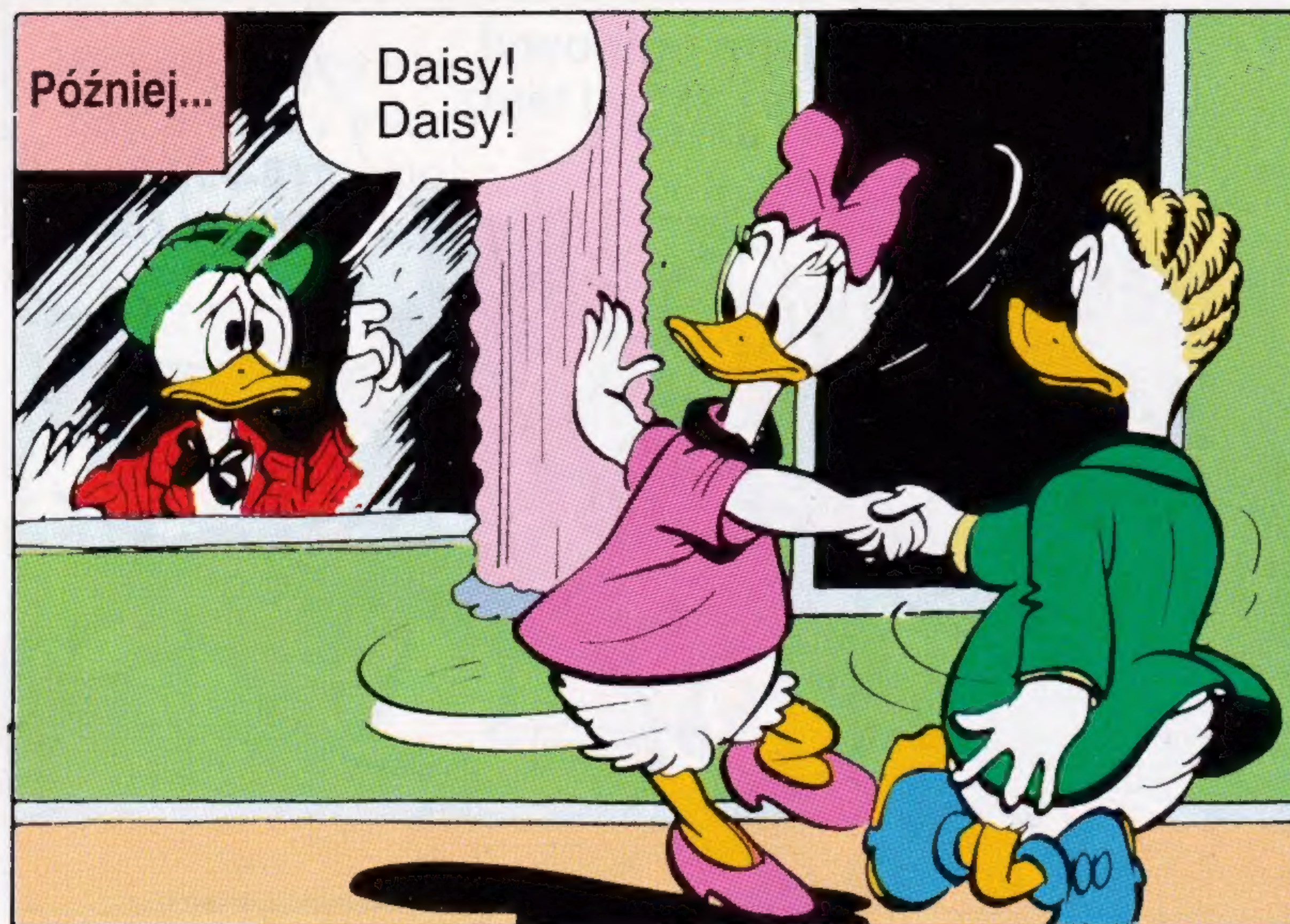
**UWAGA KOLEKCJONERZY!**  
**JAK ZAMÓWIĆ „KACZORA DONALDA”?!**  
Możecie zamówić wszystkie numery, które się ukazały.





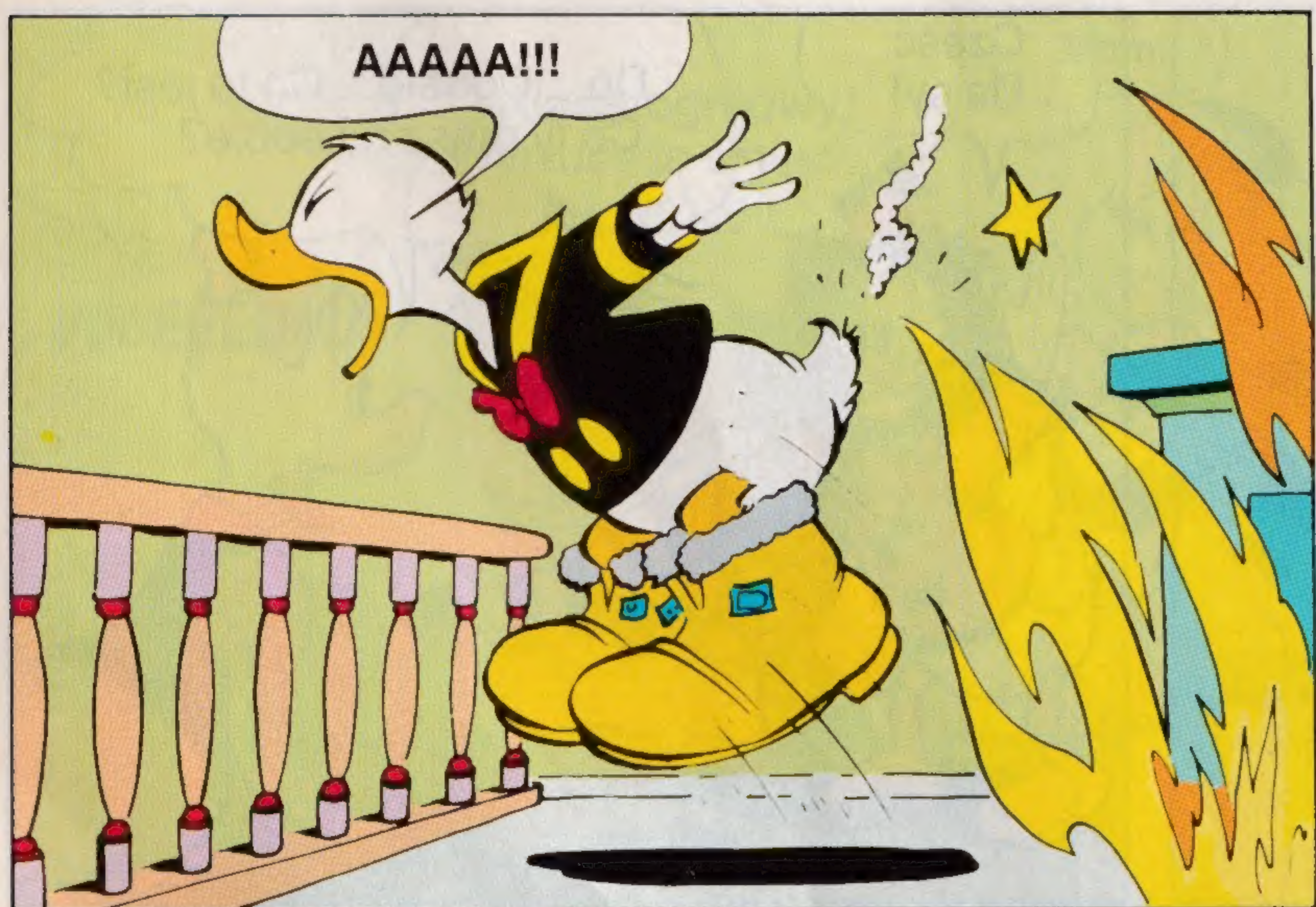
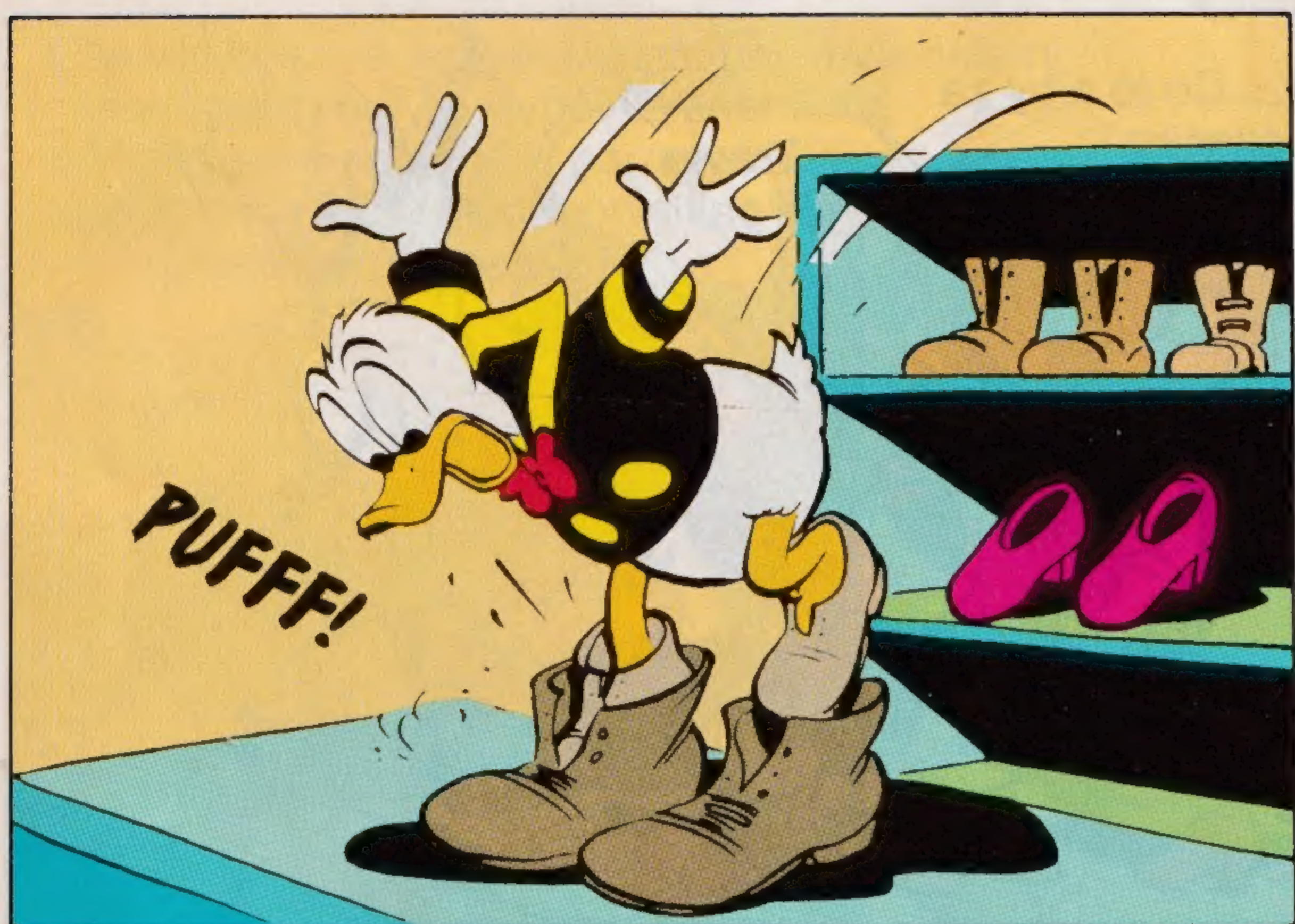
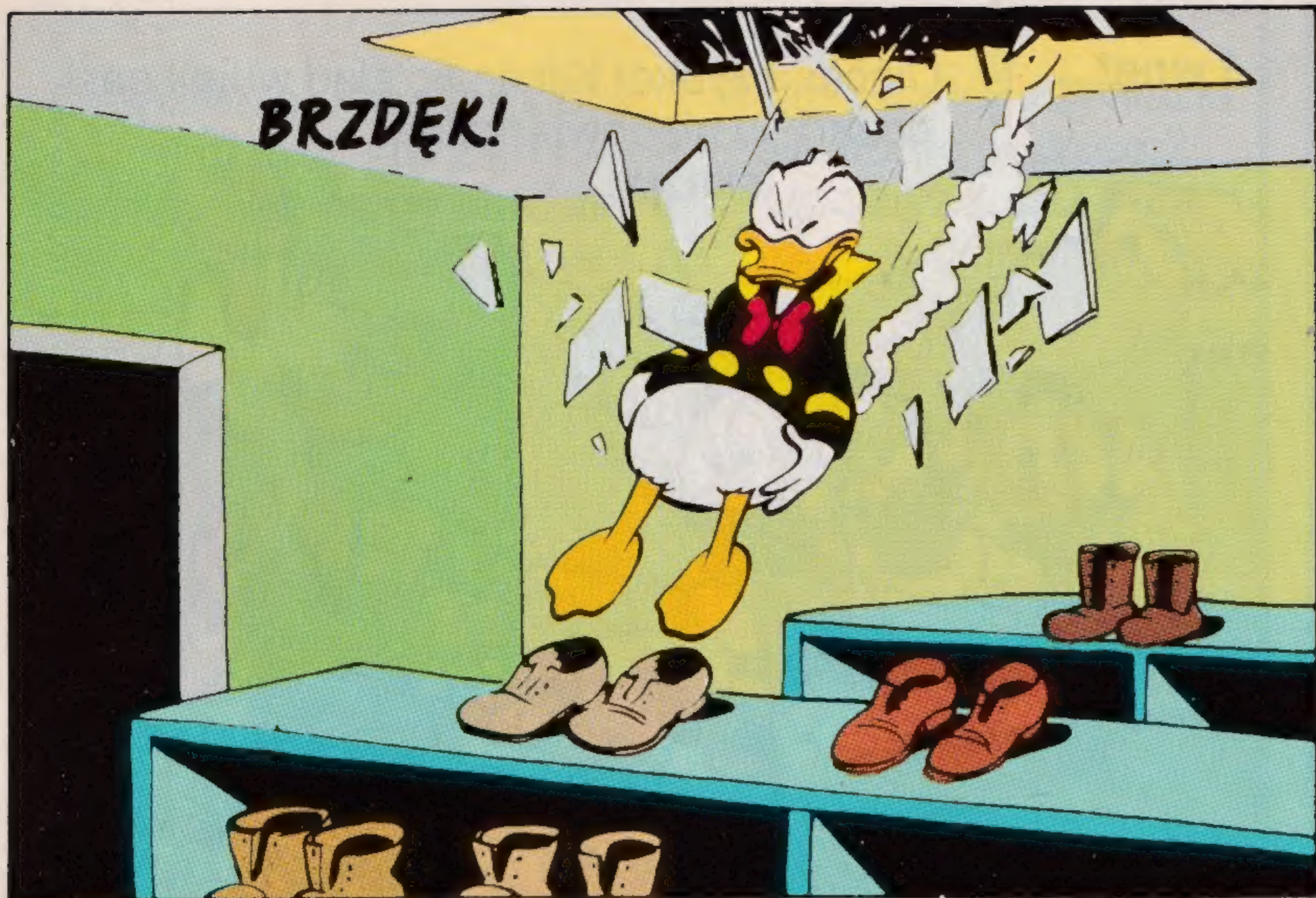
W tym celu musicie (w banku lub na poczcie) wpłacić pieniądze na konto:  
FAT P.H.U. Warszawa PBK III O/W-wa 11101024 - 971889 - 2720 - 3 - 42  
Na odwrocie przelewu wpiszcie drukowanymi literami tytuł pisma, jego numer,  
liczbę egzemplarzy i łączną wartość zamówienia. Każdy zeszyt kosztuje 2,70 zł.





Na przykład zamawiacie:  
dwa egzemplarze „Kaczora Donalda” nr 6 z roku 1997 i po jednym egzemplarzu numerów 5 i 7 z roku 1997  
oraz po jednym egzemplarzu numerów 3 i 4 z roku 1994. Łącznie jest to 6 zeszytów o wartości  $6 \times 2,7 = 16,2$  zł.









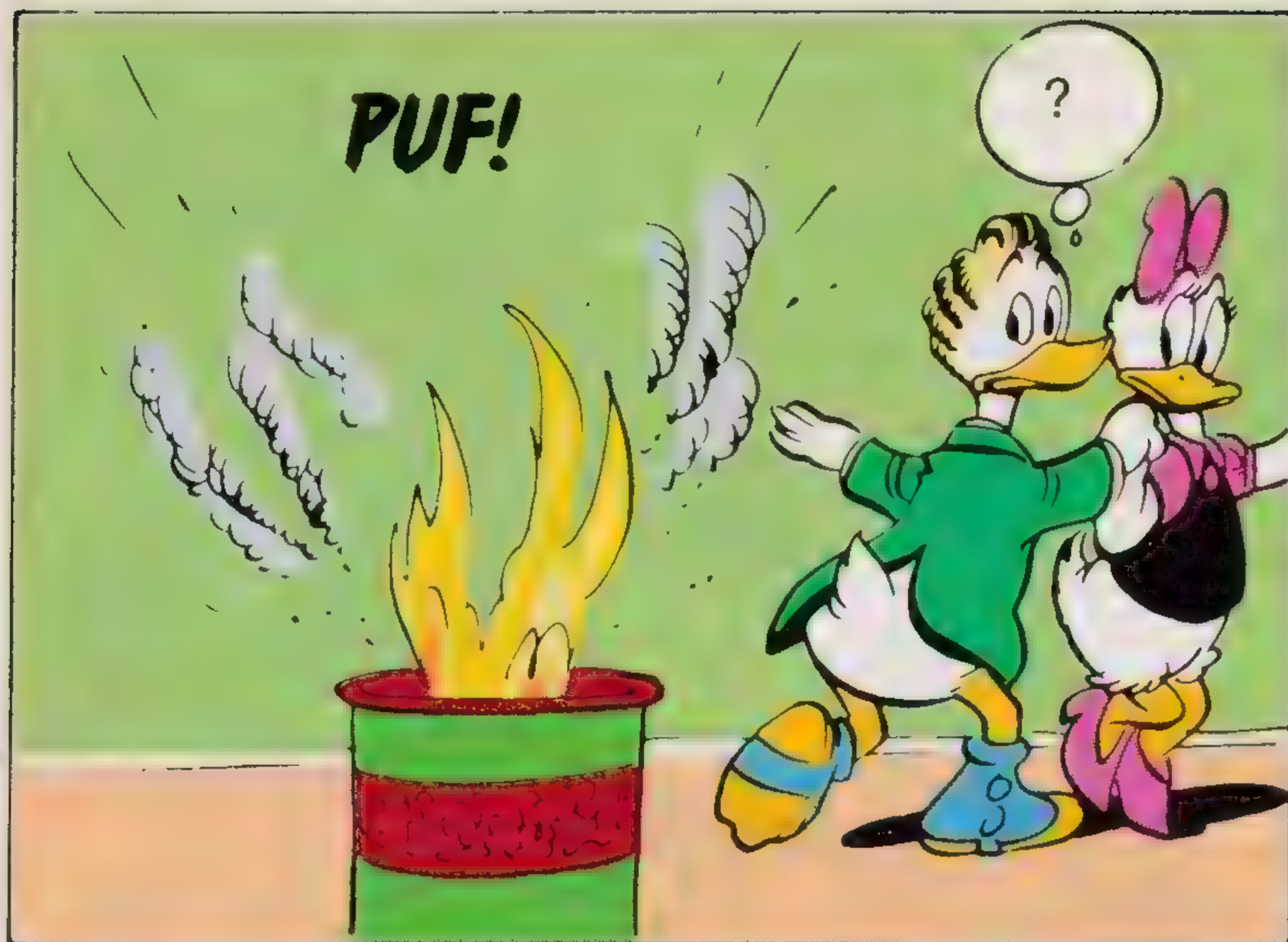
Zeszyty podwójne, czyli: 6-7/94, 17-18/94, 13-14/95, 25-26/95, 13-14/96, 25-26/96,  
są w tej samej cenie co pojedyncze, to znaczy po 2,70 zł.

Nie odpowiadamy za niewyraźnie, bądź błędnie wypełnione kupony i takich zamówień nie będziemy realizować!!!

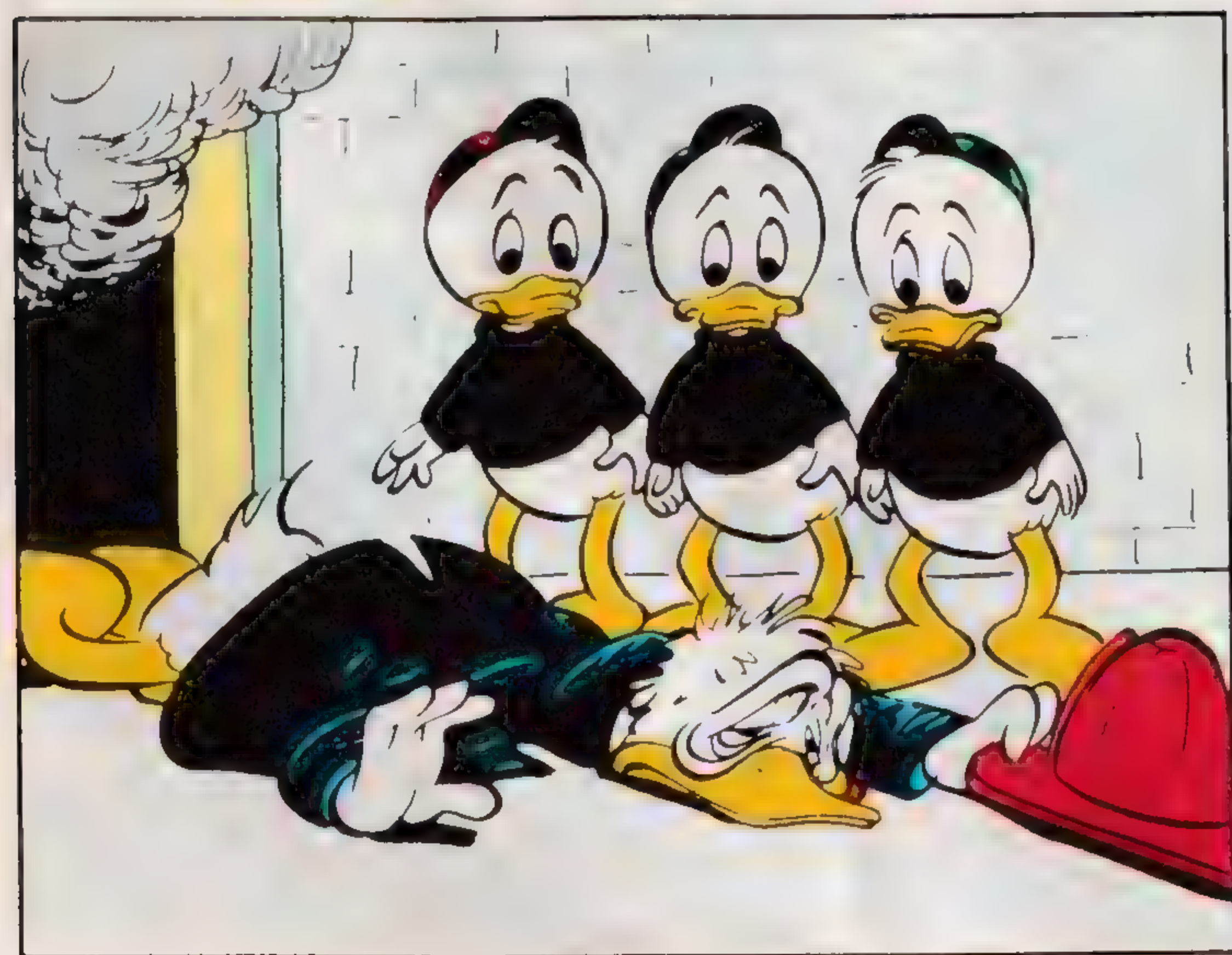




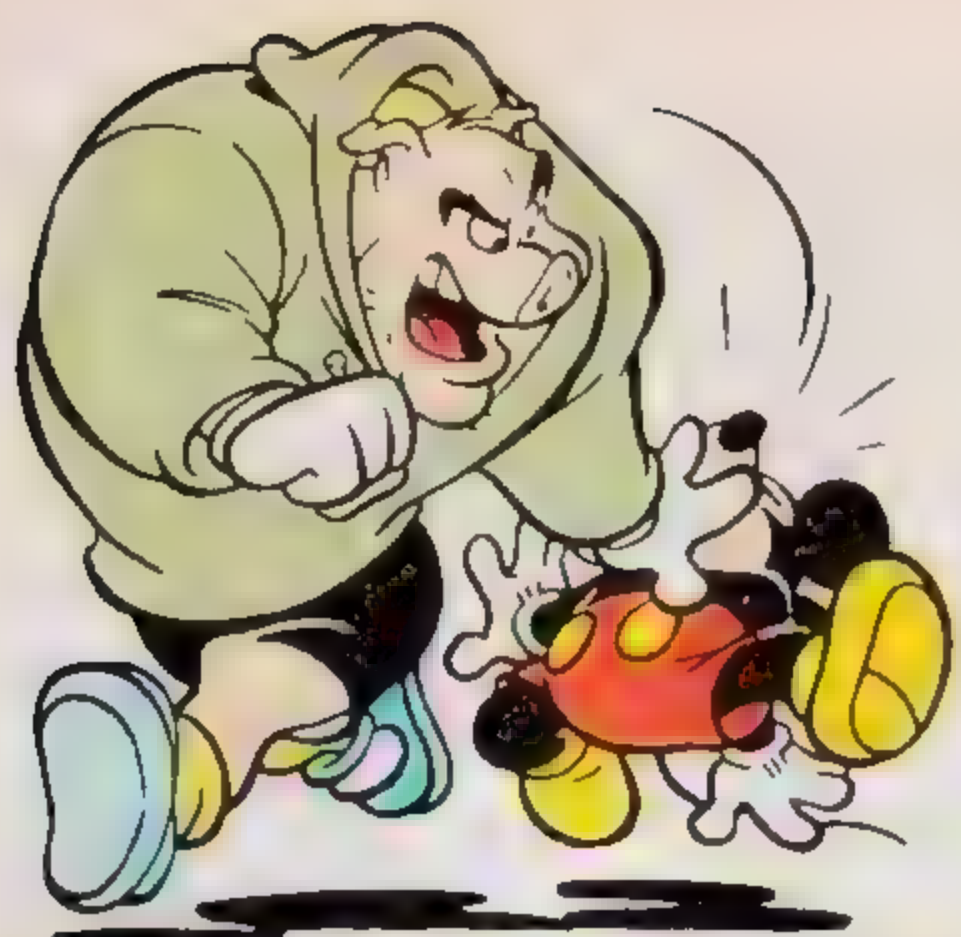








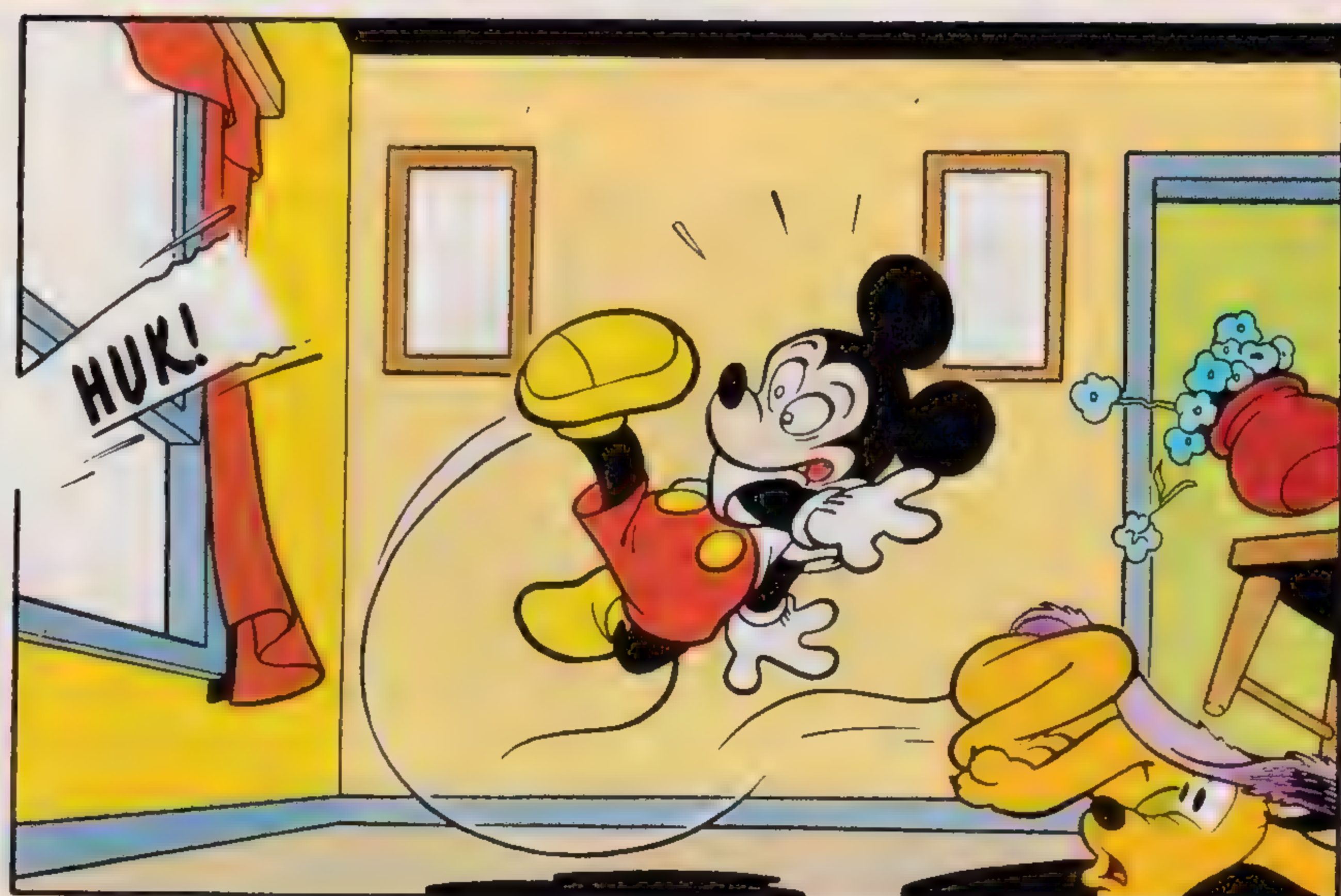




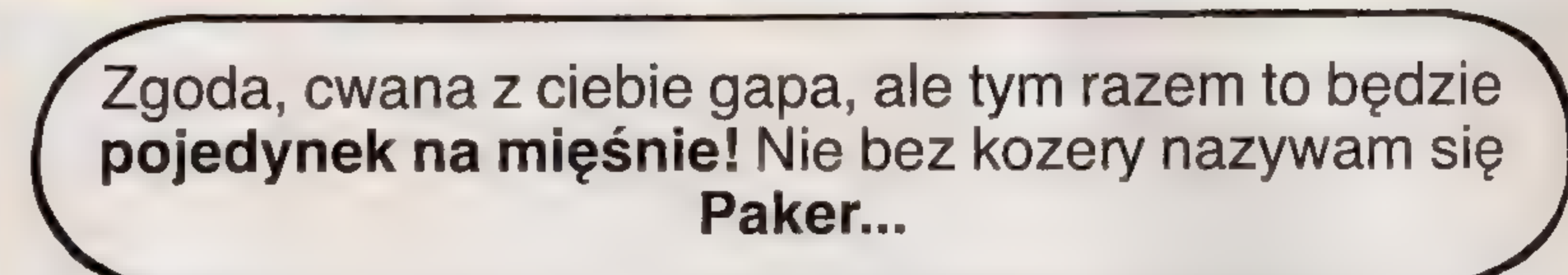
WALT  
DISNEY

# MYSZKA MIKI

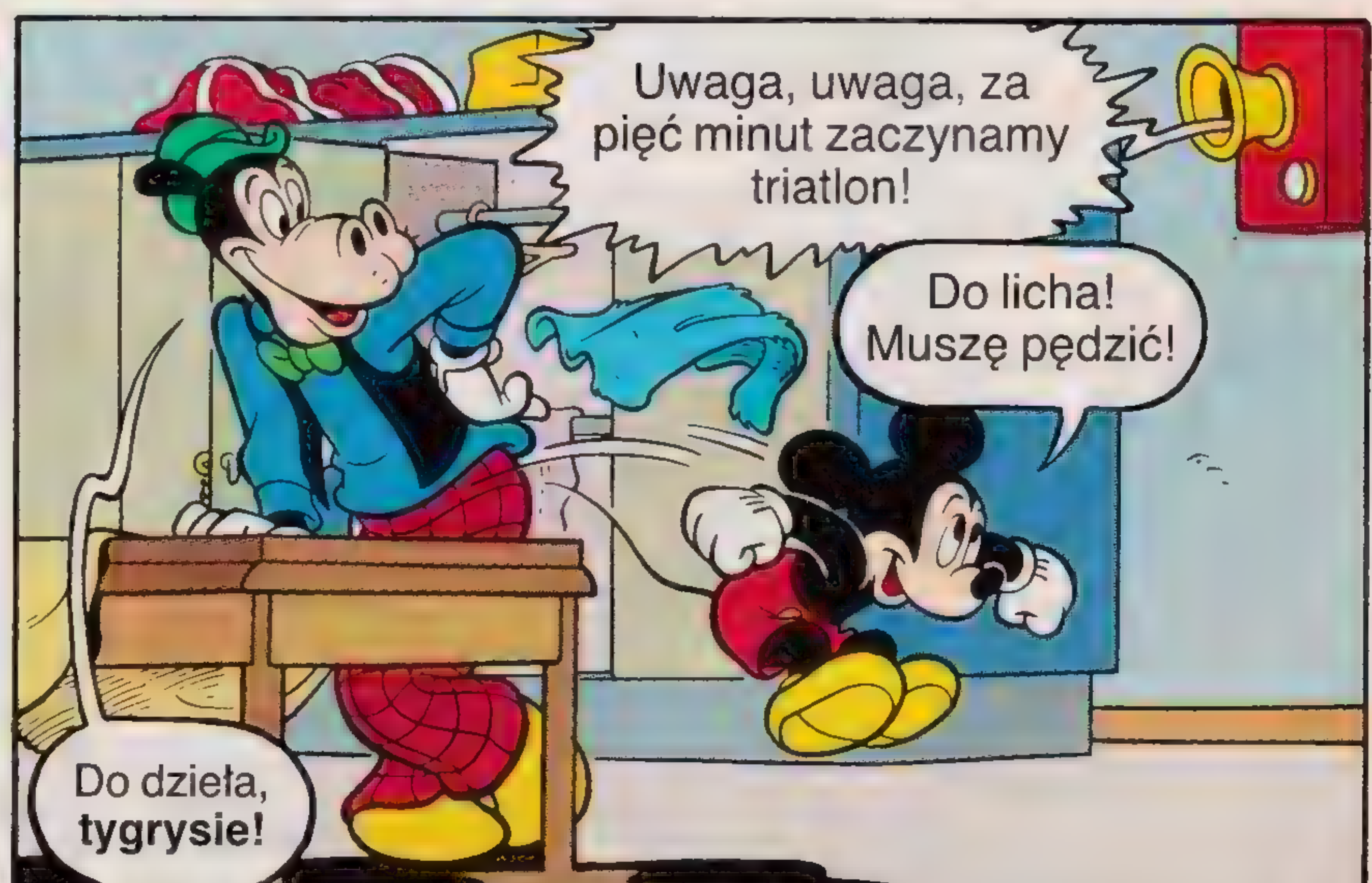
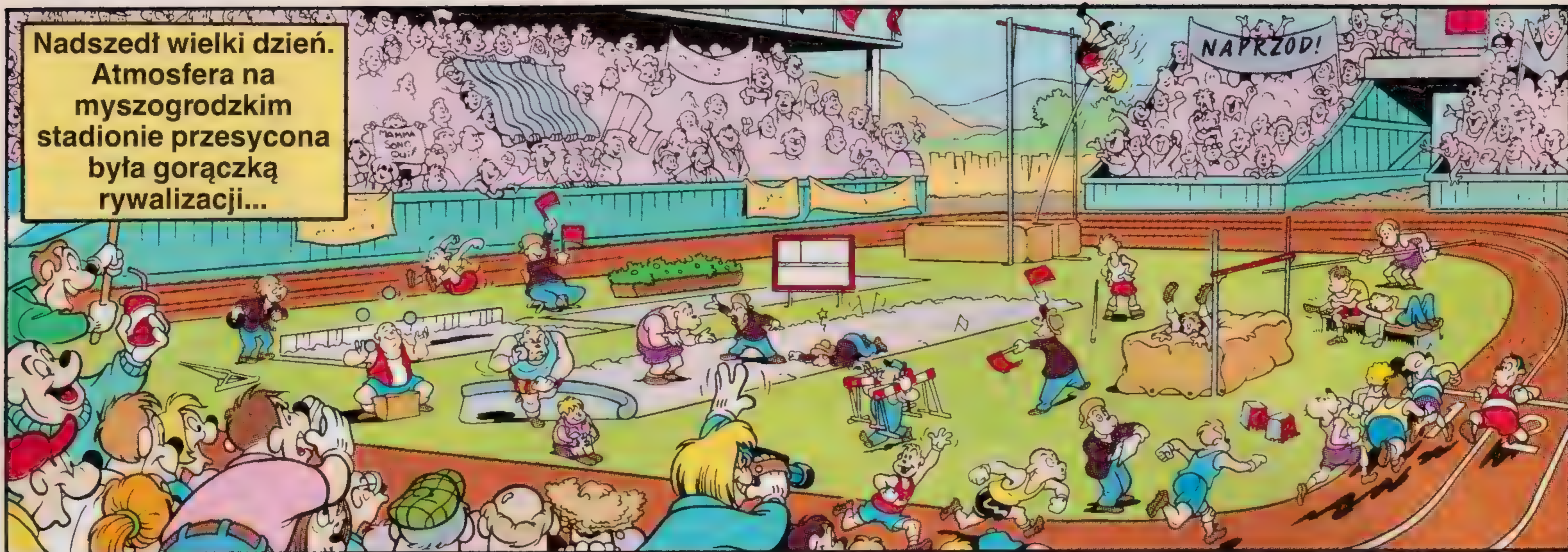
## Wszystkie chwytty dozwolone



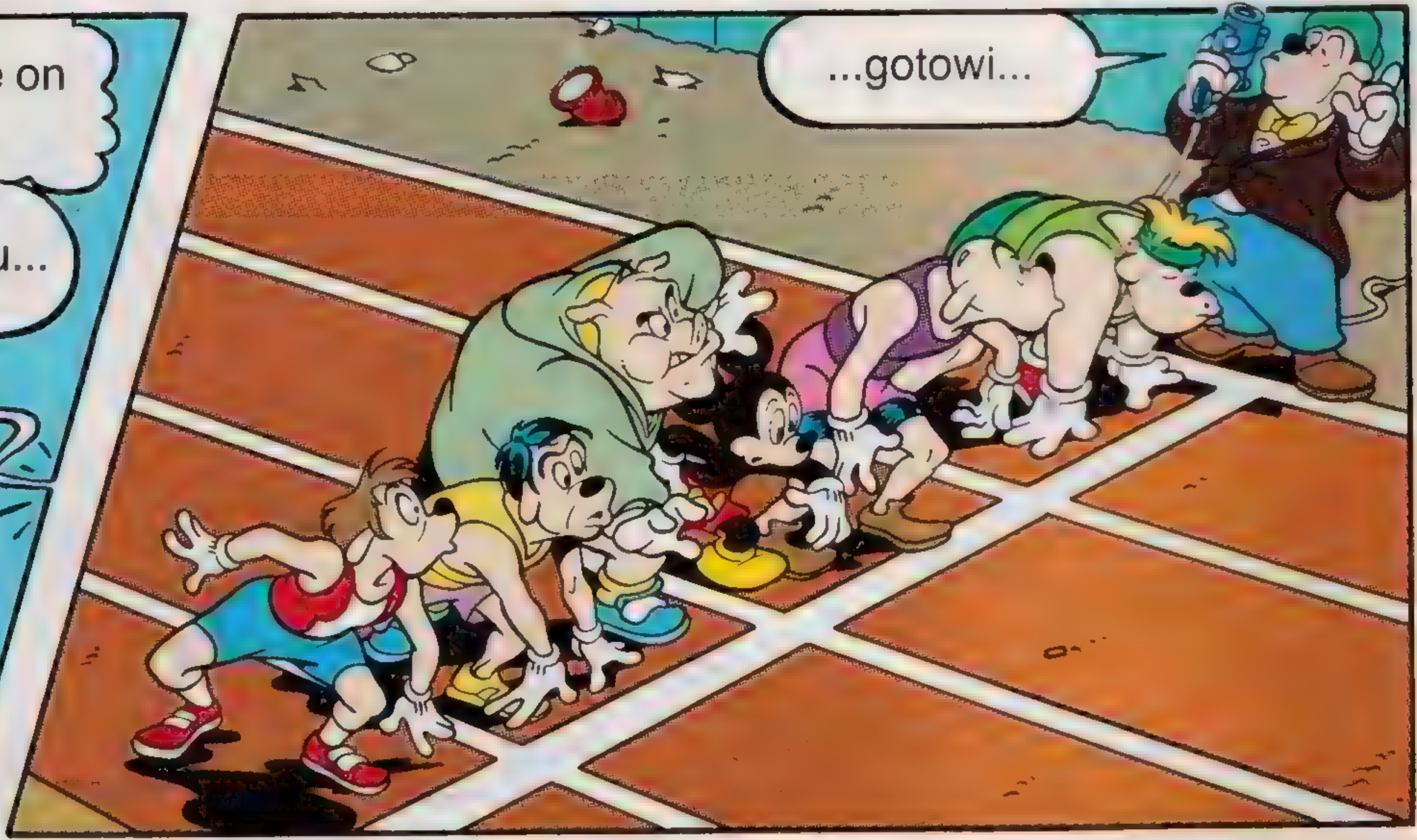




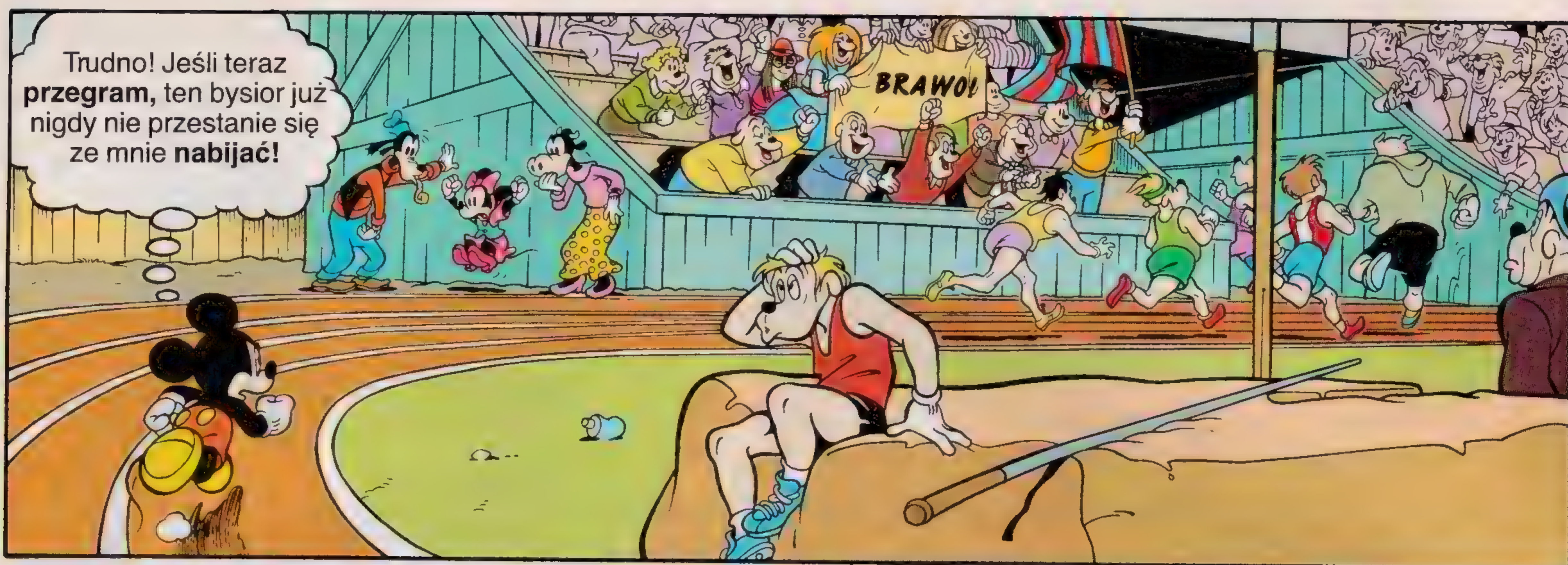








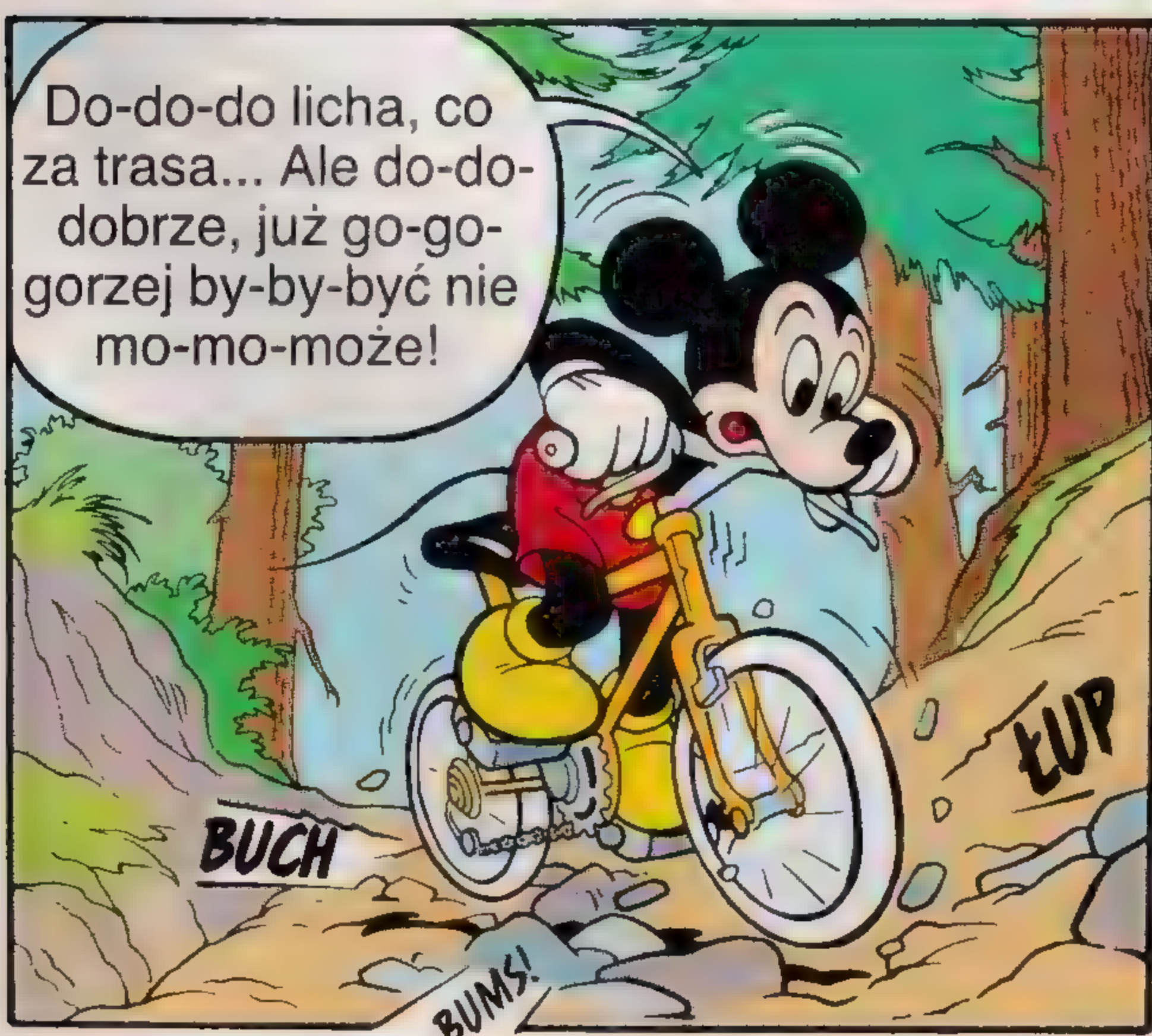
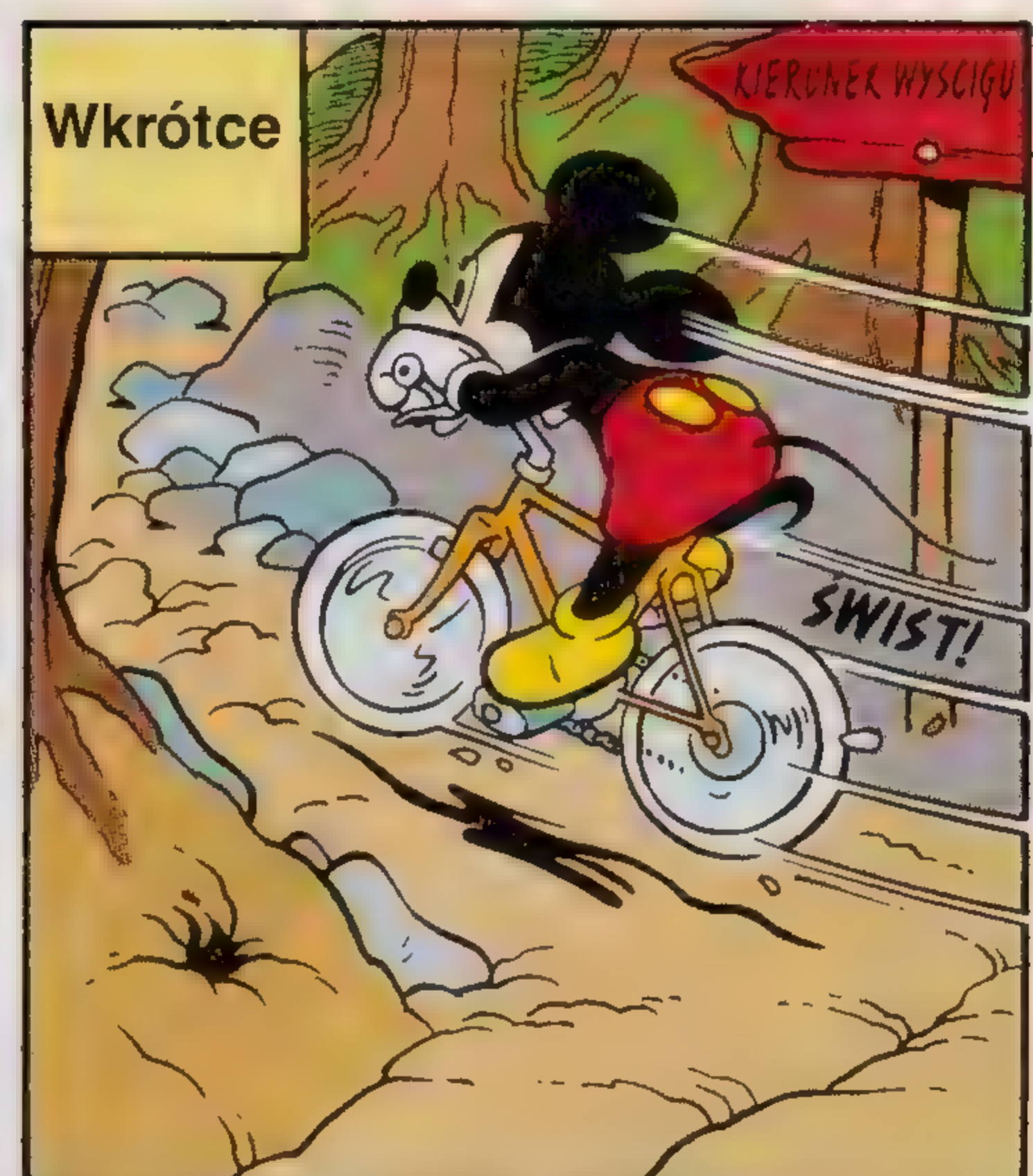




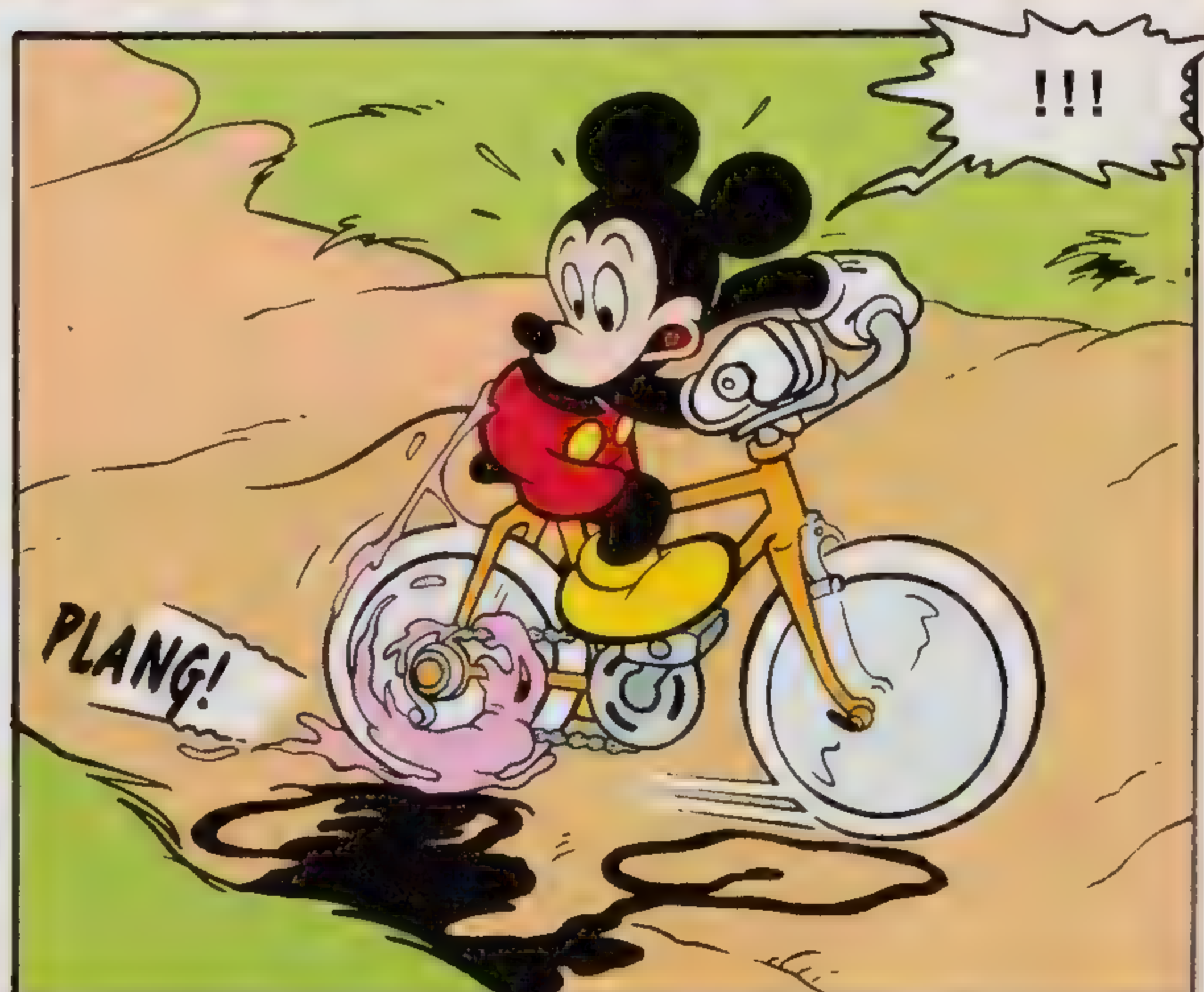
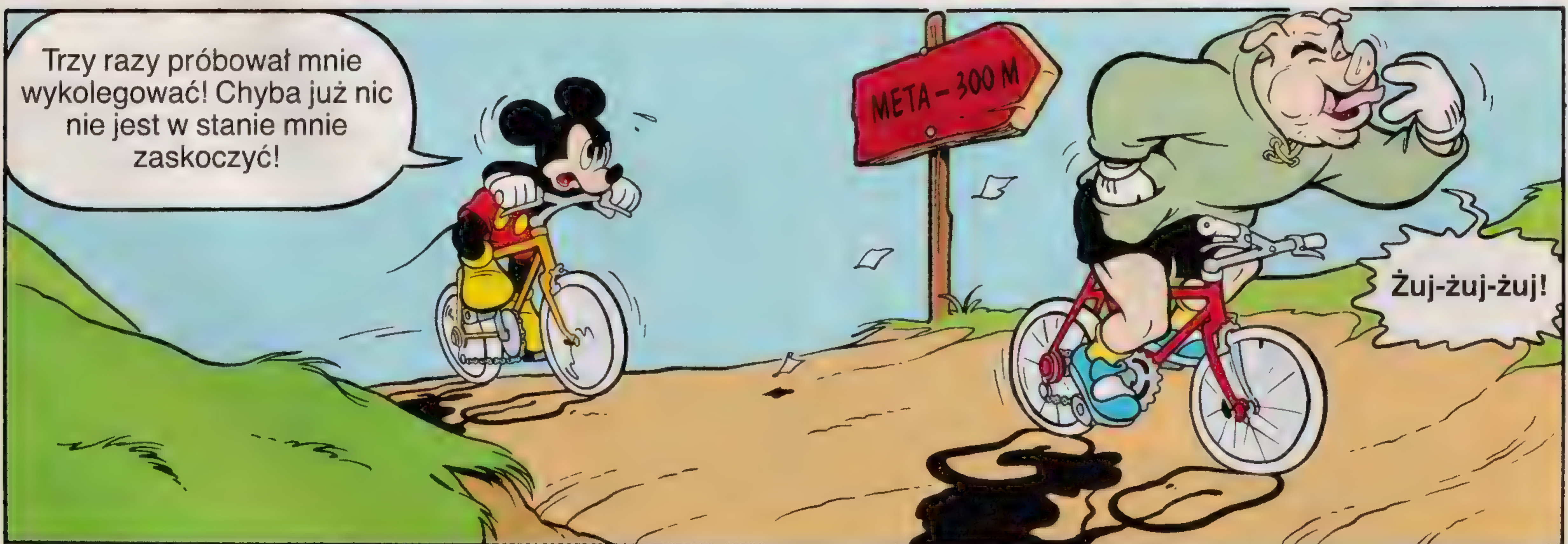
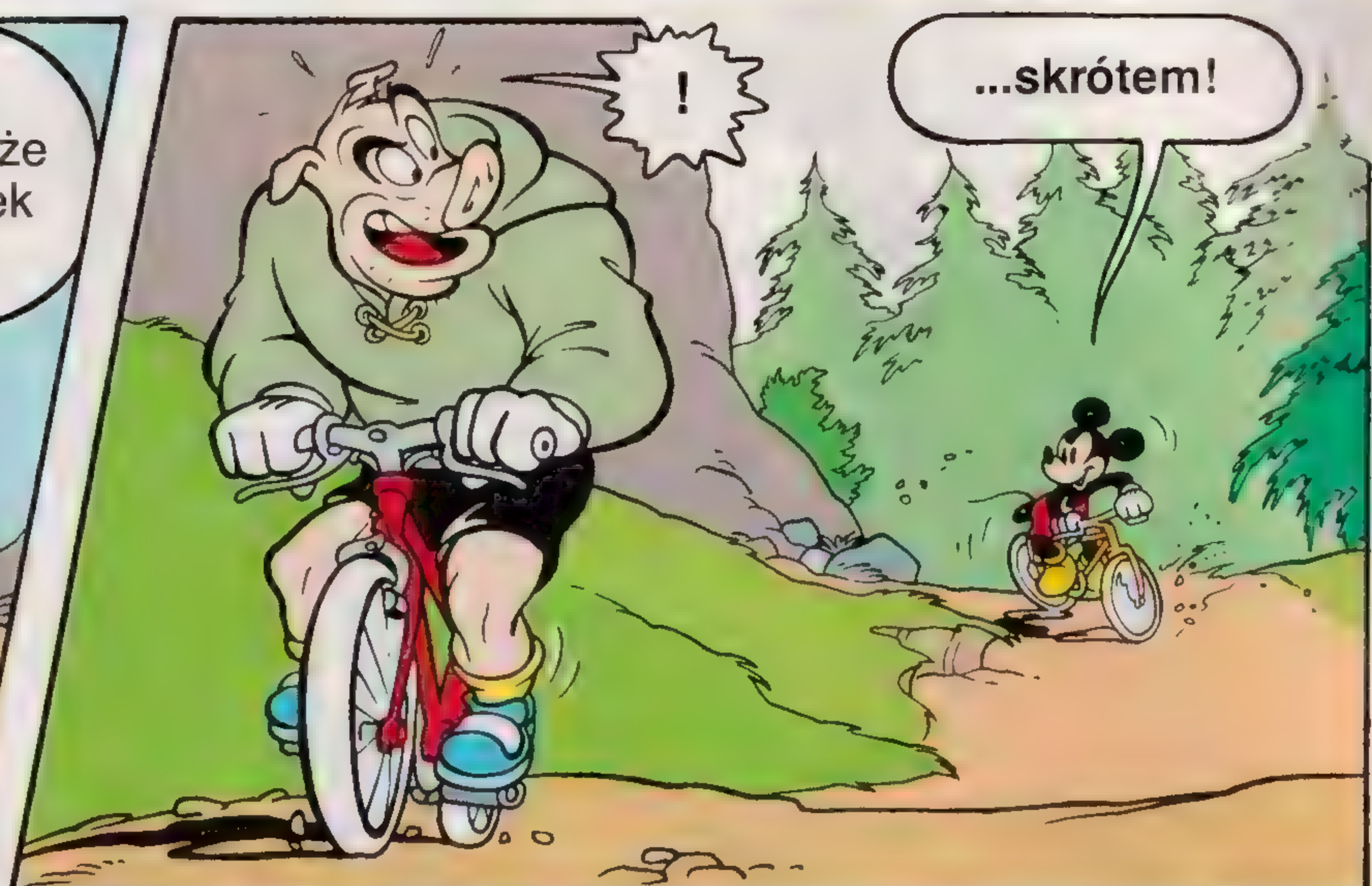
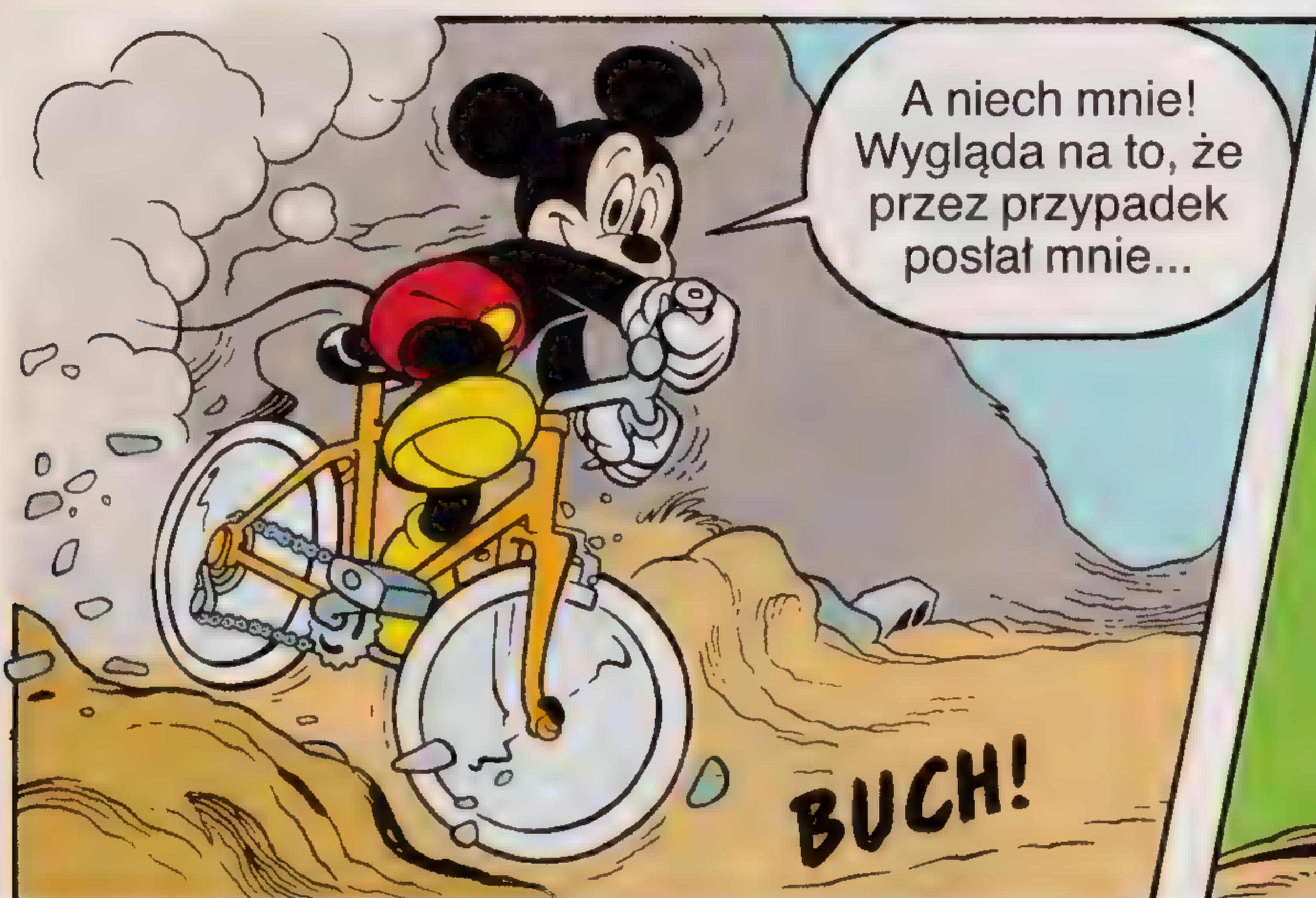




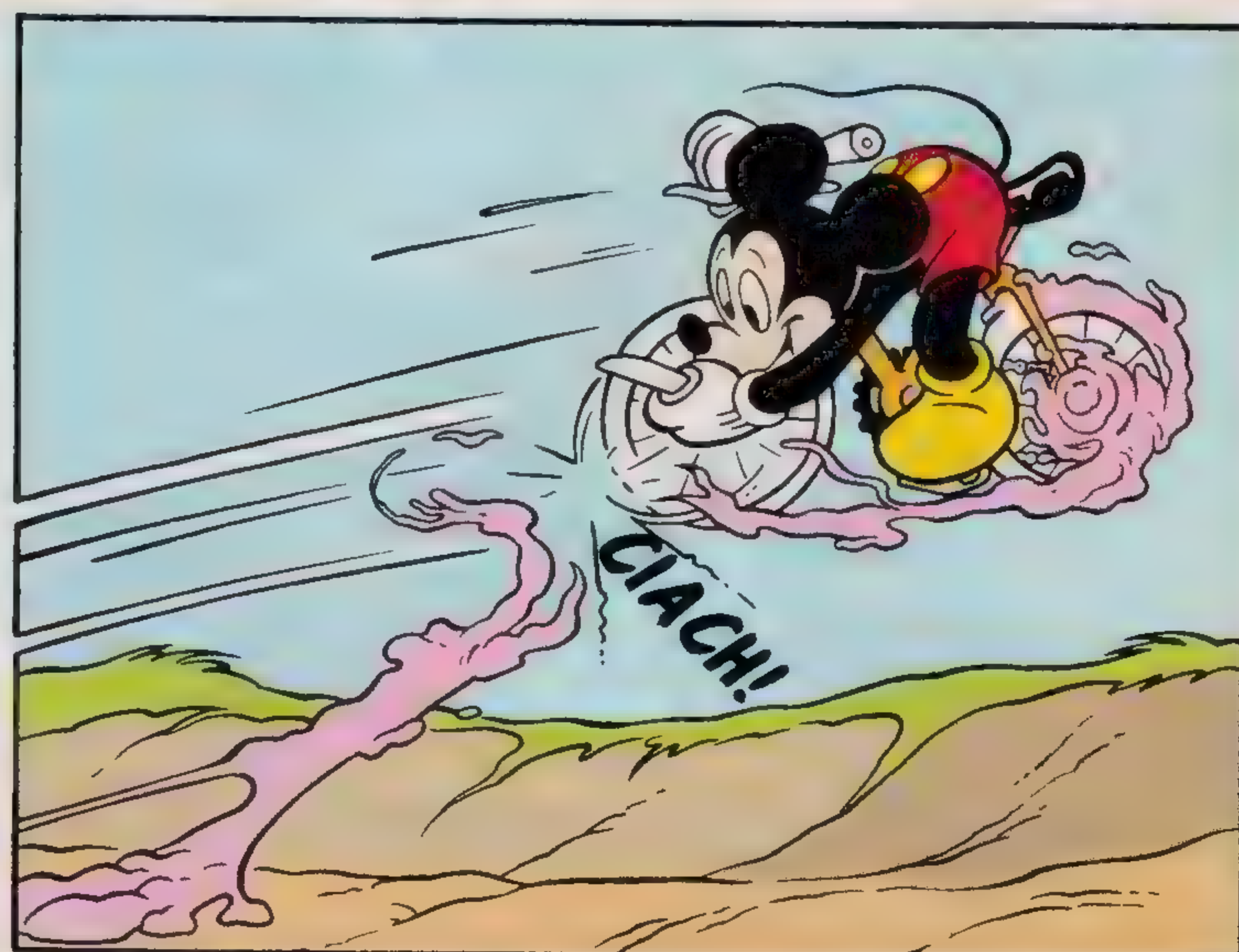
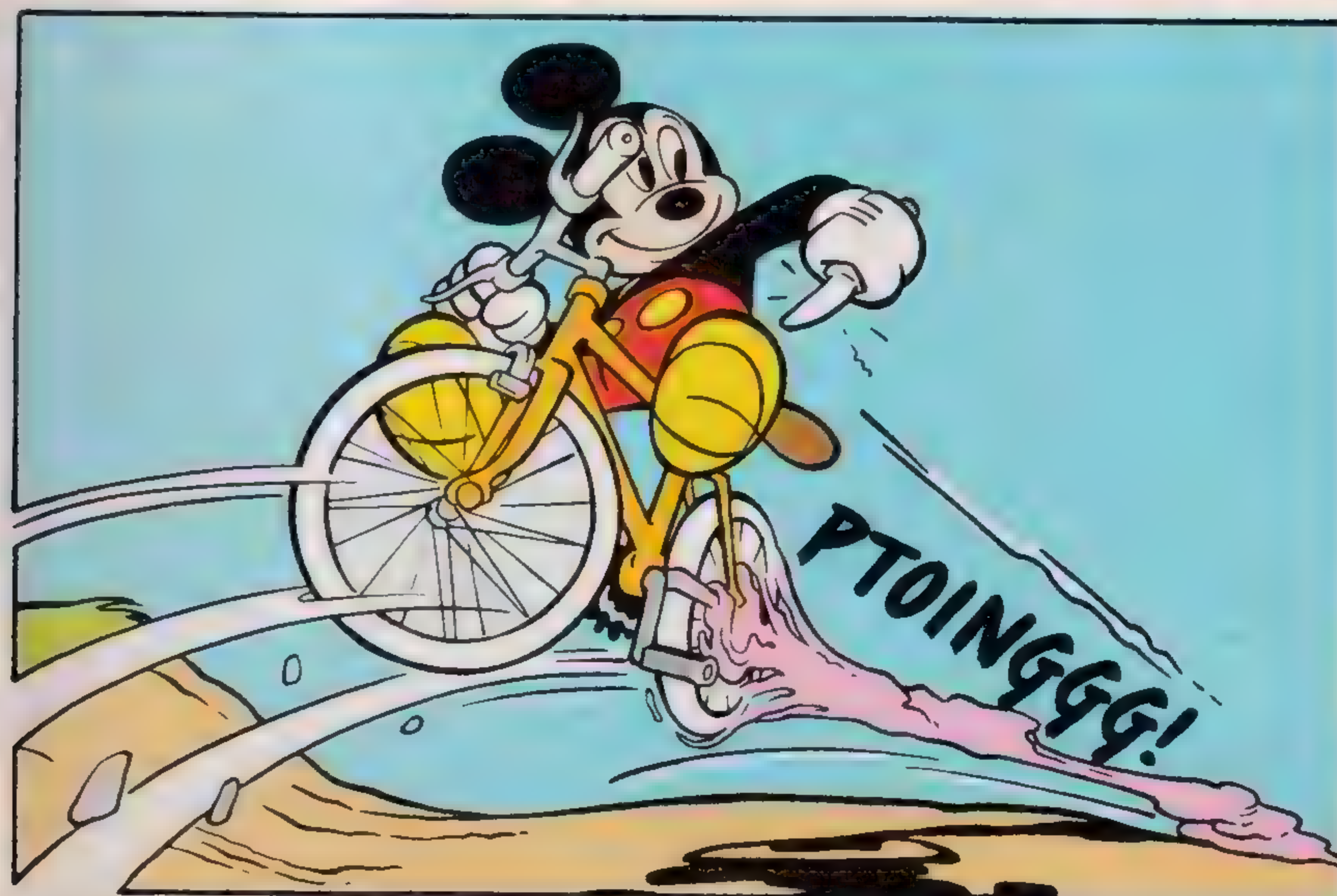
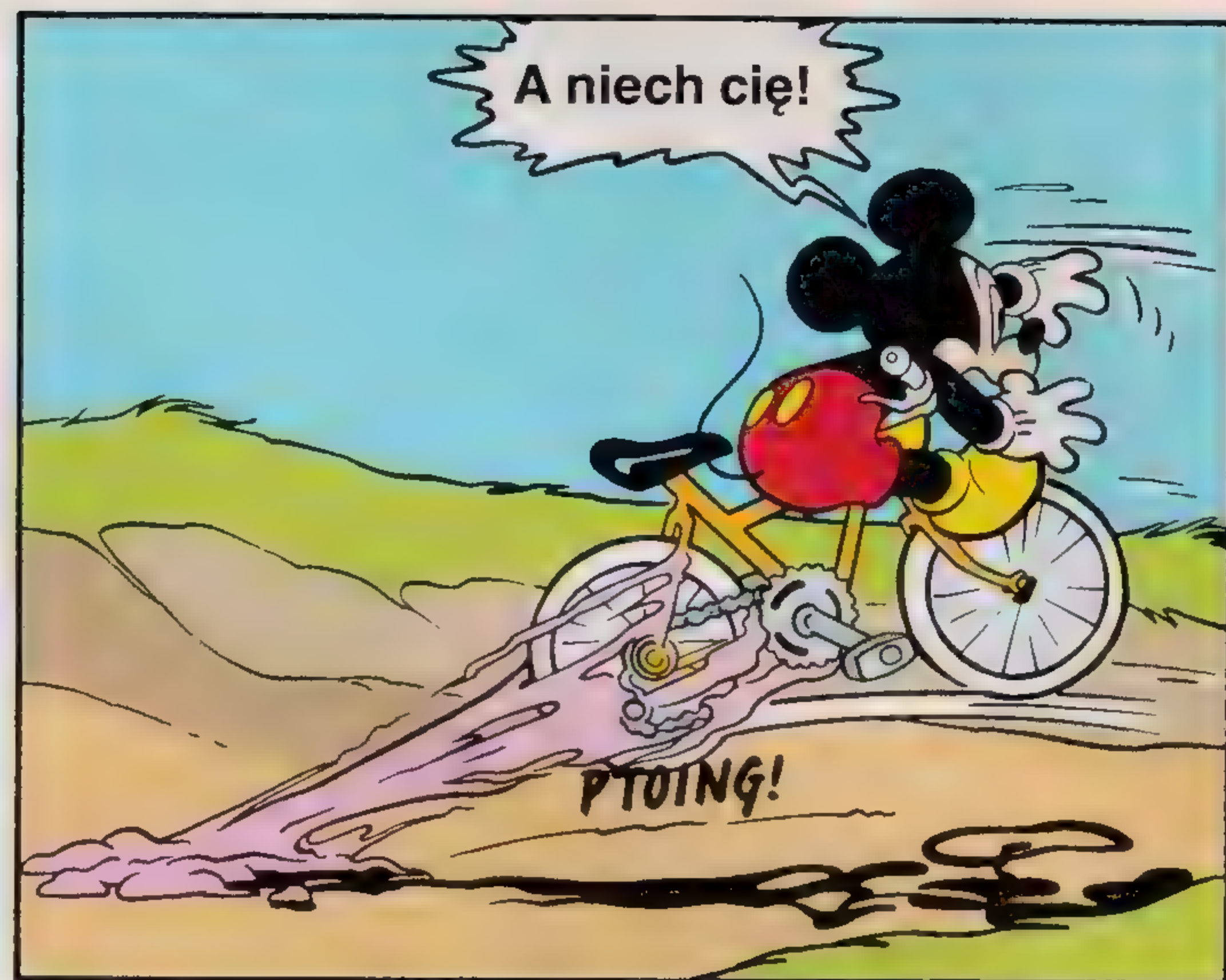
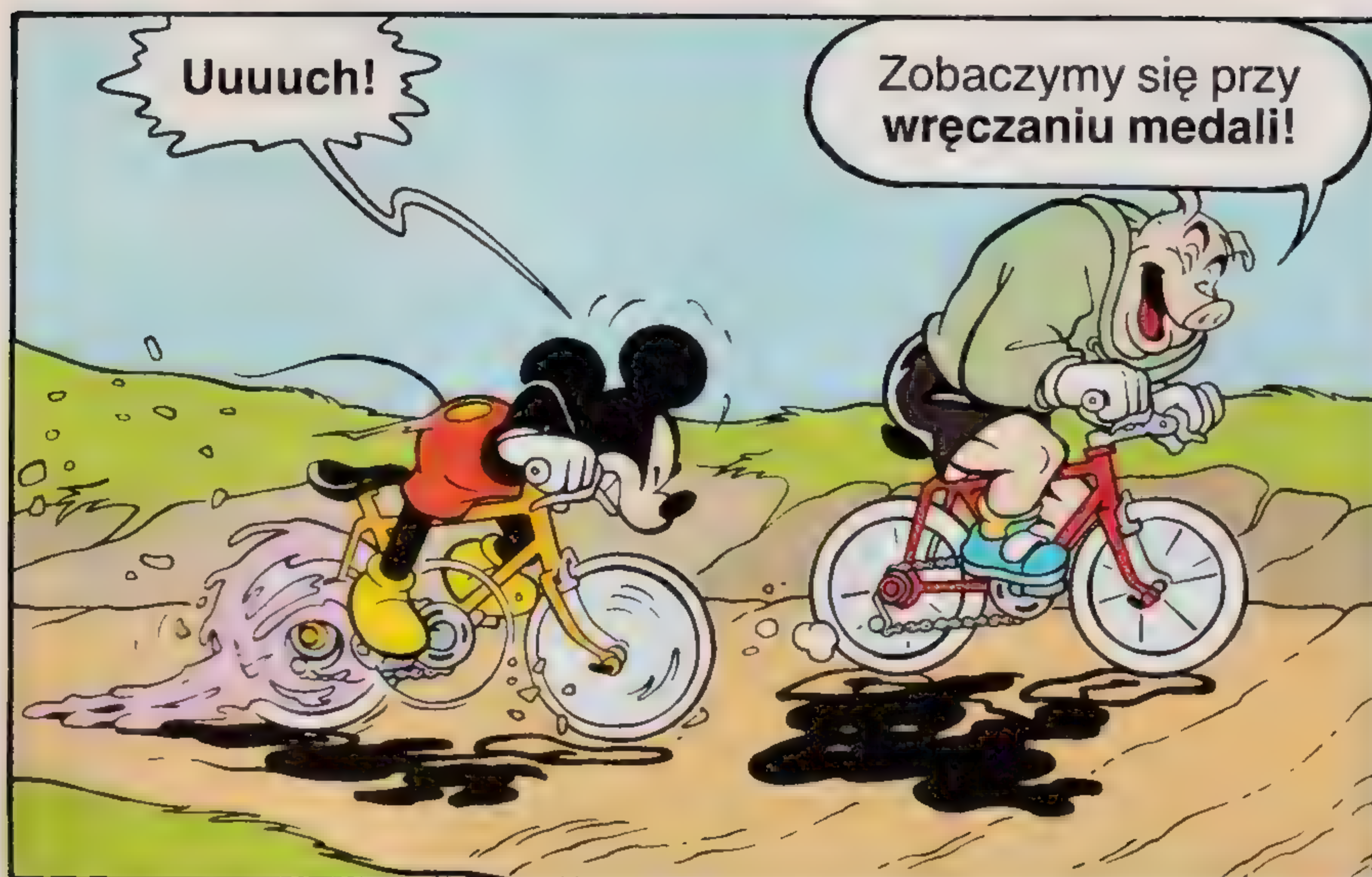




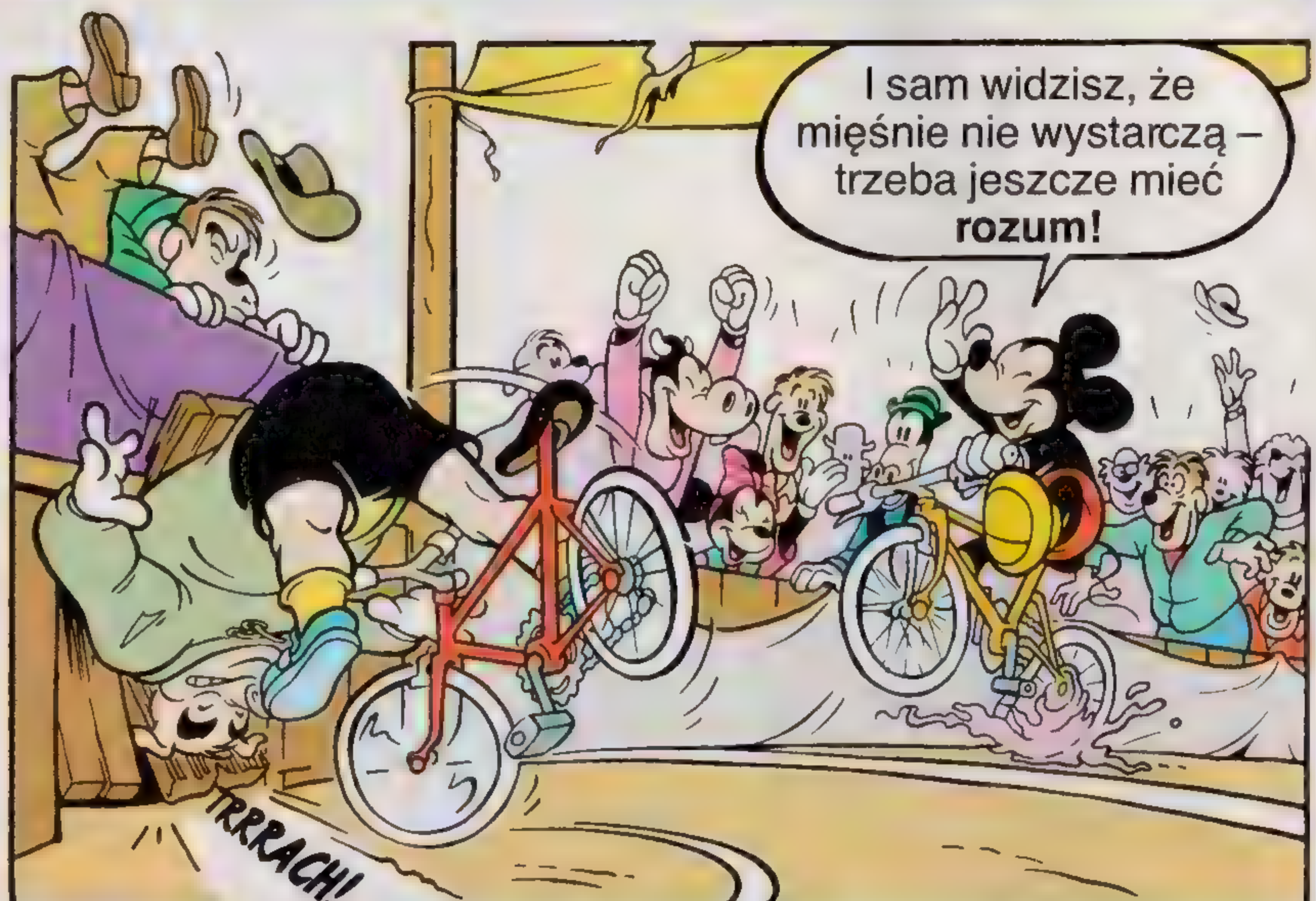
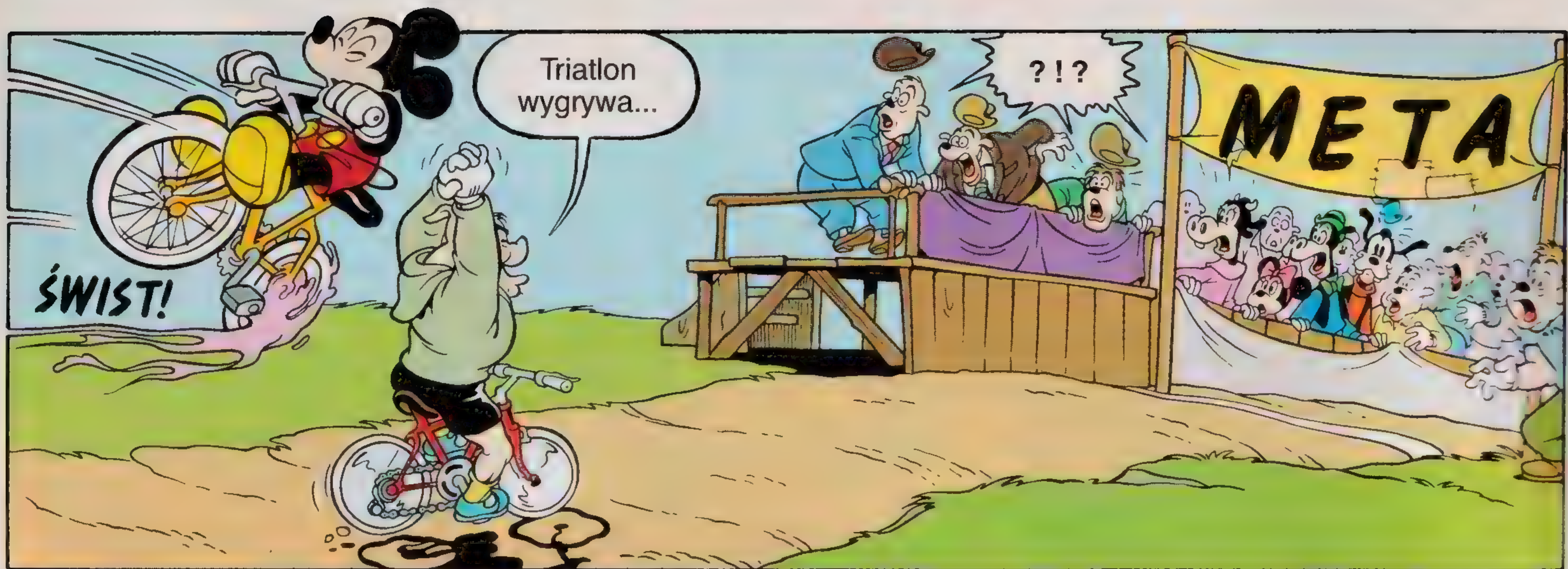














# FIGLE FIGLARZY



— Popatrz, jaki duży ptak! — woła leśniczy do kolegi, widząc człowieka szybującego na lotniskach.  
— Już kiedyś takiego widziałem i musiałem wystrzelać cały magazynek, żeby puścił człowieka!  
**Anna Pawłowska z Warszawy.**  
Ania otrzymuje placaczek kaczkofana.



## JAJKO Z NIESPODZIANKĄ

Witajcie figlarze!  
Dziś kolejny dowcip z jajem!

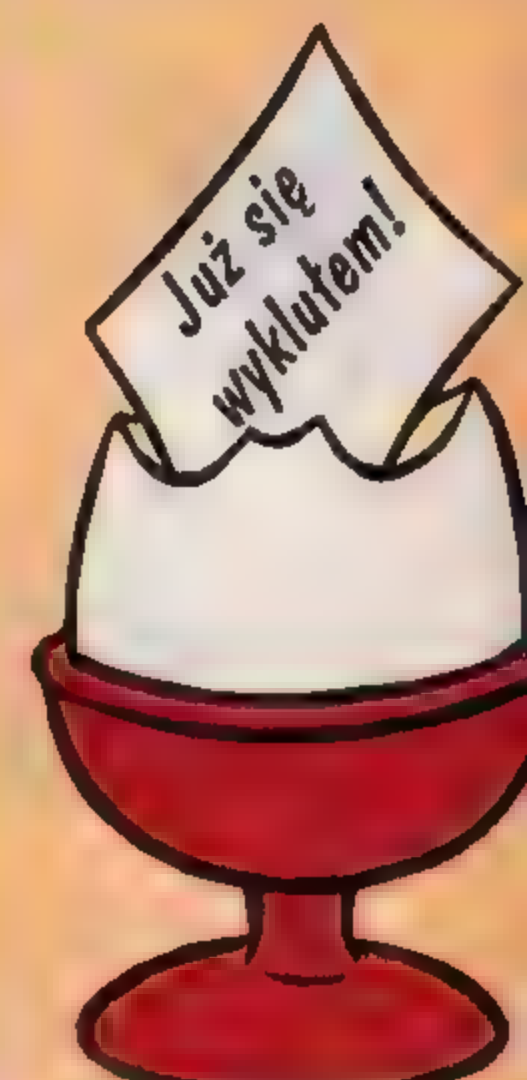
Weź surowe jajko i stłucz skorupkę na jego obłym końcu. Wylej żółtko i białko. Potem wsadź do środka skorupki kartkę z napisem „Za późno!”.

Tak przygotowane jajo ustaw w kieliszku (zrobioną przez siebie dziurę do dołu) i podaj komuś na śniadanie.



**Dwie ważne rady:**  
• Przed podaniem wsadź skorupkę pod strumień gorącej wody. Dzięki temu twoje jajko z niespodzianką będzie miękkie.  
• Podklej skorupkę kawałkiem plasterka. Stanie się ono ciężkie jak prawdziwe jajko!

Oczywiście, możesz wkładać do skorupki także kartki z innymi napisami (na rysunku obok znajdziesz dwa przykłady). A może wsadź coś innego, na przykład małą figurkę.



### TRIK TYGODNIA

## TRZY NOŻE

Sztuczka, którą możesz zrobić nawet w wytwornej restauracji! Jak ułożyć trzy noże na krawędzi szklanki? Tak aby ich trzonki nie dotykały naczynia? Wydaje się niemożliwe. A jednak!



Oto rozwiązanie:

### MAŁY ŻARTOWNIS

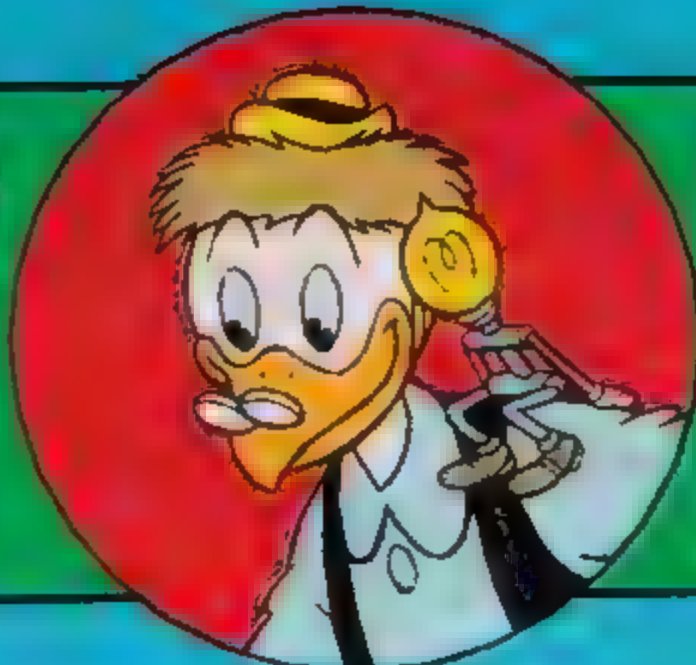
## PLAGA KORNIKÓW

„Hej, w twoim ołówku siedzą korniki!” — krzyknij tak do swojego kumpla i przystaw mu do ucha nie zaostrozony koniec ołówka. Jednocześnie poskrob paznokciem grafit z drugiej strony.

I rzeczywiście — twój kolega usłyszy hałasujące wewnątrz ucha korniki!







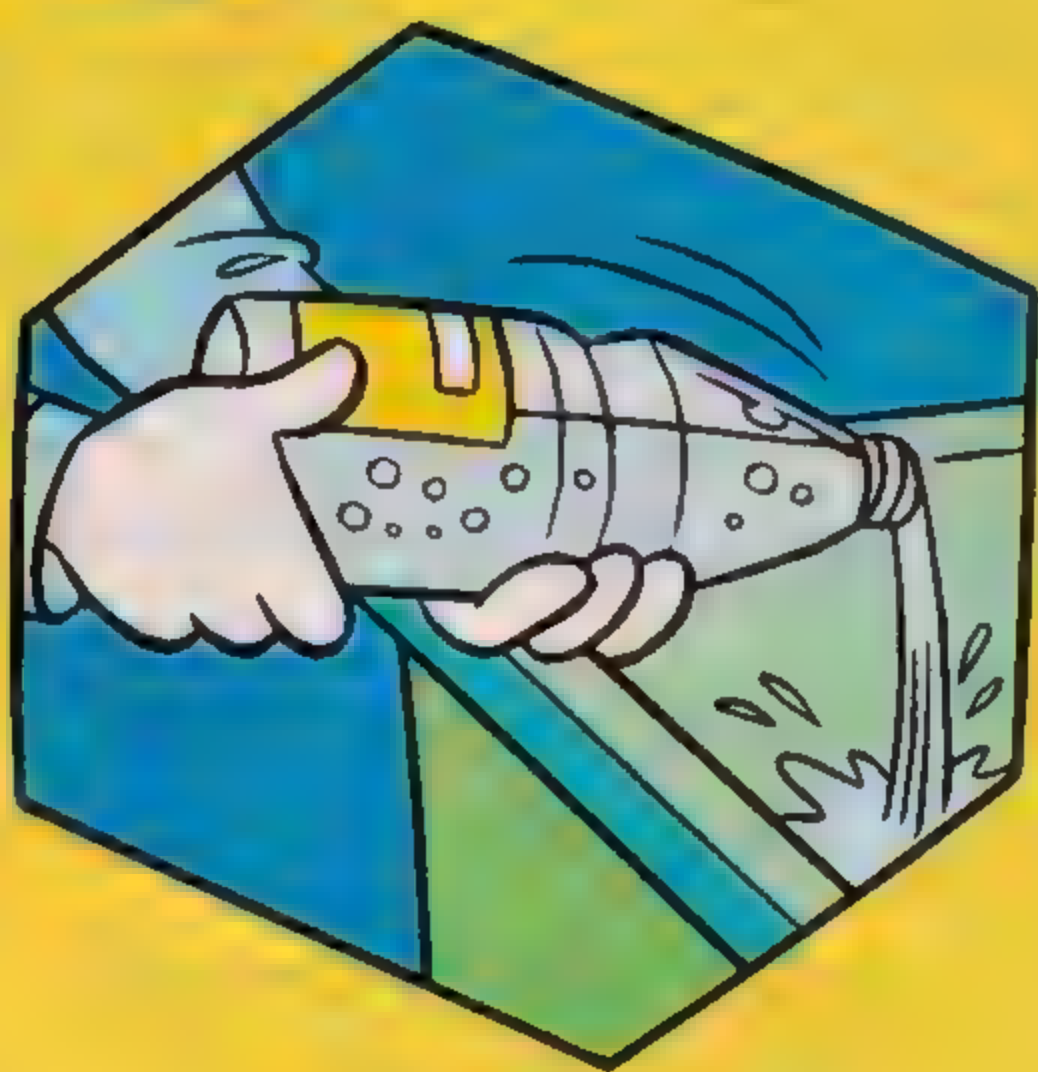
Na lekcji biologii nauczyciel pyta ucznia:  
– Powiedz mi, do jakiego gatunku zwierząt zaliczysz kobrę okularnika?  
– Do krótkowzrocznych, proszę pana.  
**Aleksandra Stefanowicz ze Złotoryi.**

# CUDOWNE BĄBELKI

Do wszystkich trzech doświadczeń będziesz potrzebował wody sodowej.

**1.**

## Błyskawiczne mrożenie



Weź butelkę wody sodowej i wylej z niej jedną czwartą zawartości.

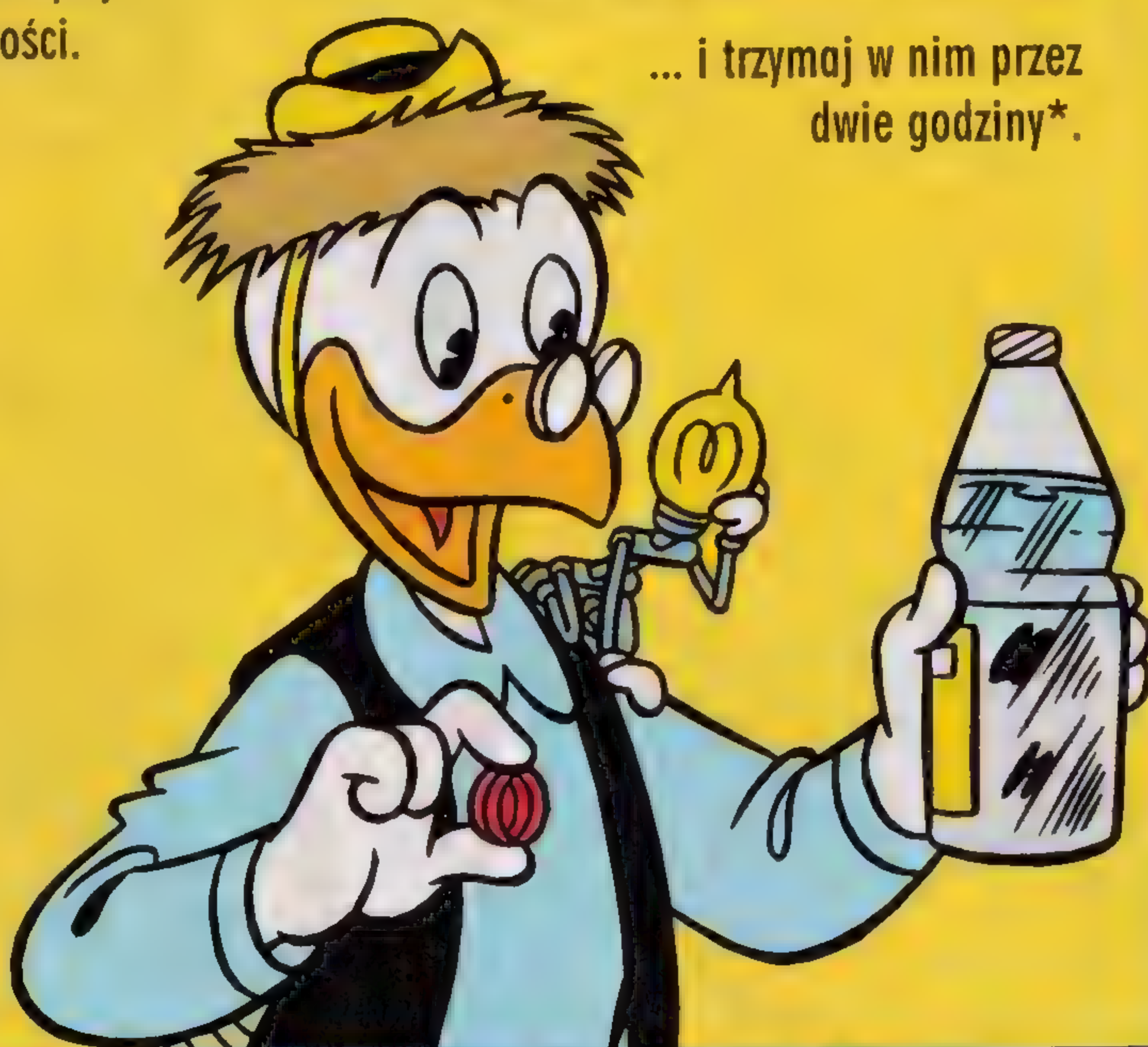
Po kilku sekundach cały płyn w butelce zmieni się w lód.

\* Podany czas to jedynie wskazówka. Ważne jest, aby po wyjęciu z lodówki woda była bardzo zimna, ale nie zamarznięta.



Potem wsadź ją do zamrażalnika...

... i trzymaj w nim przez dwie godziny\*.



**3.**

## Nadmuchiwać

Otwórz butelkę wody sodowej i na jej szyjkę naciągnij balonik. Potem przez kilka minut mocno nią potrząsaj. Balon zacznie rosnąć!



**2.**

## Gaśnica

Weź szklankę i nalej do niej wody sodowej. Potem poproś kogoś dorosłego, aby przez kilka chwil potrzymał nad nią zapaloną zapalniczkę. Płomień zgaśnie!



### Dlaczego tak się dzieje?

Za wszystkie te sztuczki odpowiedzialny jest dwutlenek węgla zawarty w bąbelkach.

1. Dwutlenek węgla sprawia, iż woda sodowa może zamarzać w temperaturze niższej niż 0° C.

2. Znad szklanki unosi się dwutlenek węgla. Umieszczonemu nad nią płomieniowi zapalniczki zaczyna brakować tlenu i dlatego gaśnie.

3. Potrząsanie butelką uwalnia dwutlenek węgla z bąbelków. Wydobywa się on na zewnątrz i napęcza balon.

W przedziale Jasio odzywa się do jedzącego kanapkę kolegi:  
– Nie jedz tak głośno, bo konduktor usunie cię z pociągu.  
– Za co?  
– Nie widzisz napisu „Zabrania się przewozić materiały żrące”?!  
**Marta Strojna z Przecławia.**





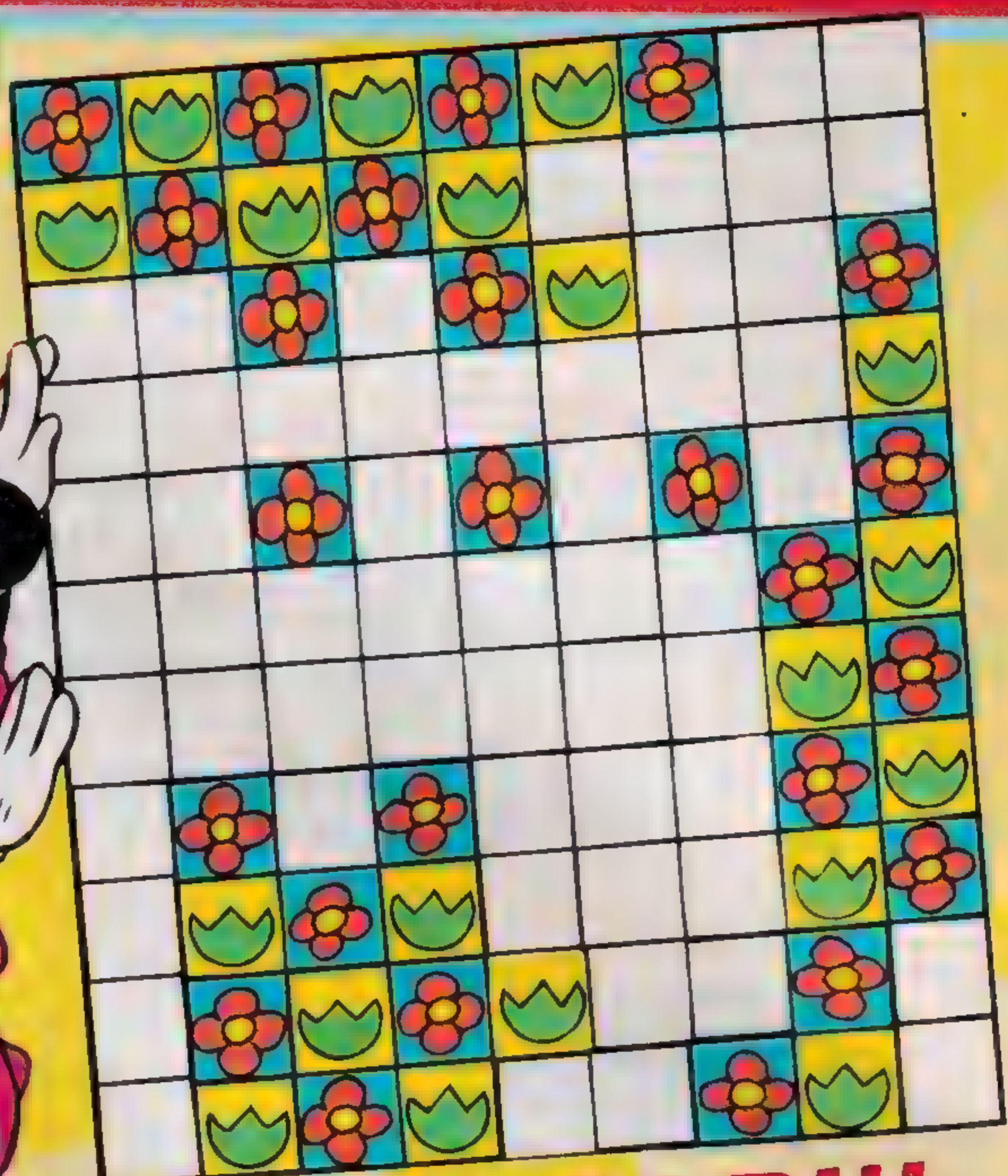
# KLUB DETEKTYWA DETEKTYWI W AKCJI!



## ZAMIESZANIE Z KIELISZKAMI



Ile kieliszków  
do szampana  
znalazło się  
na rysunku  
Ferdka i Mordka?

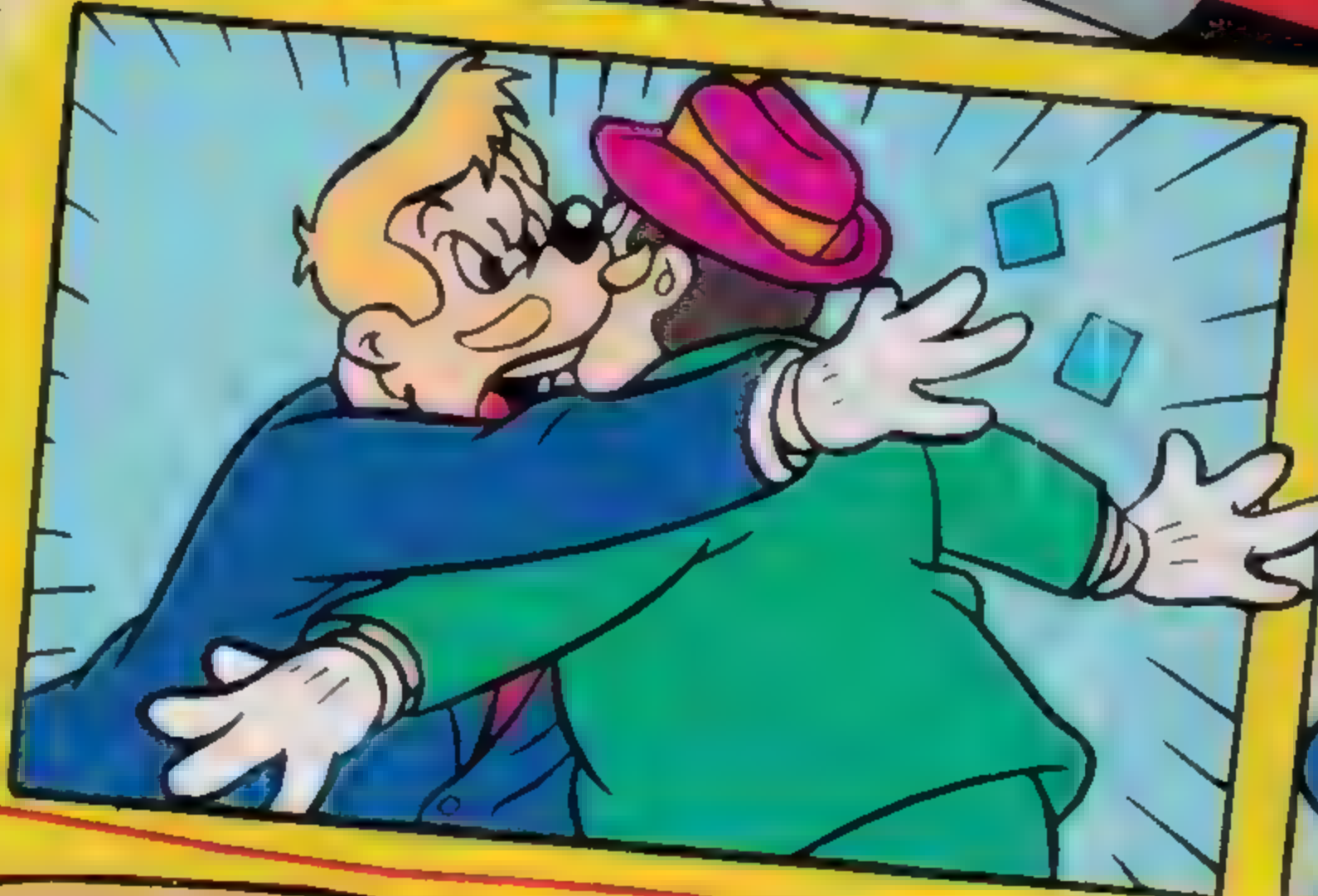
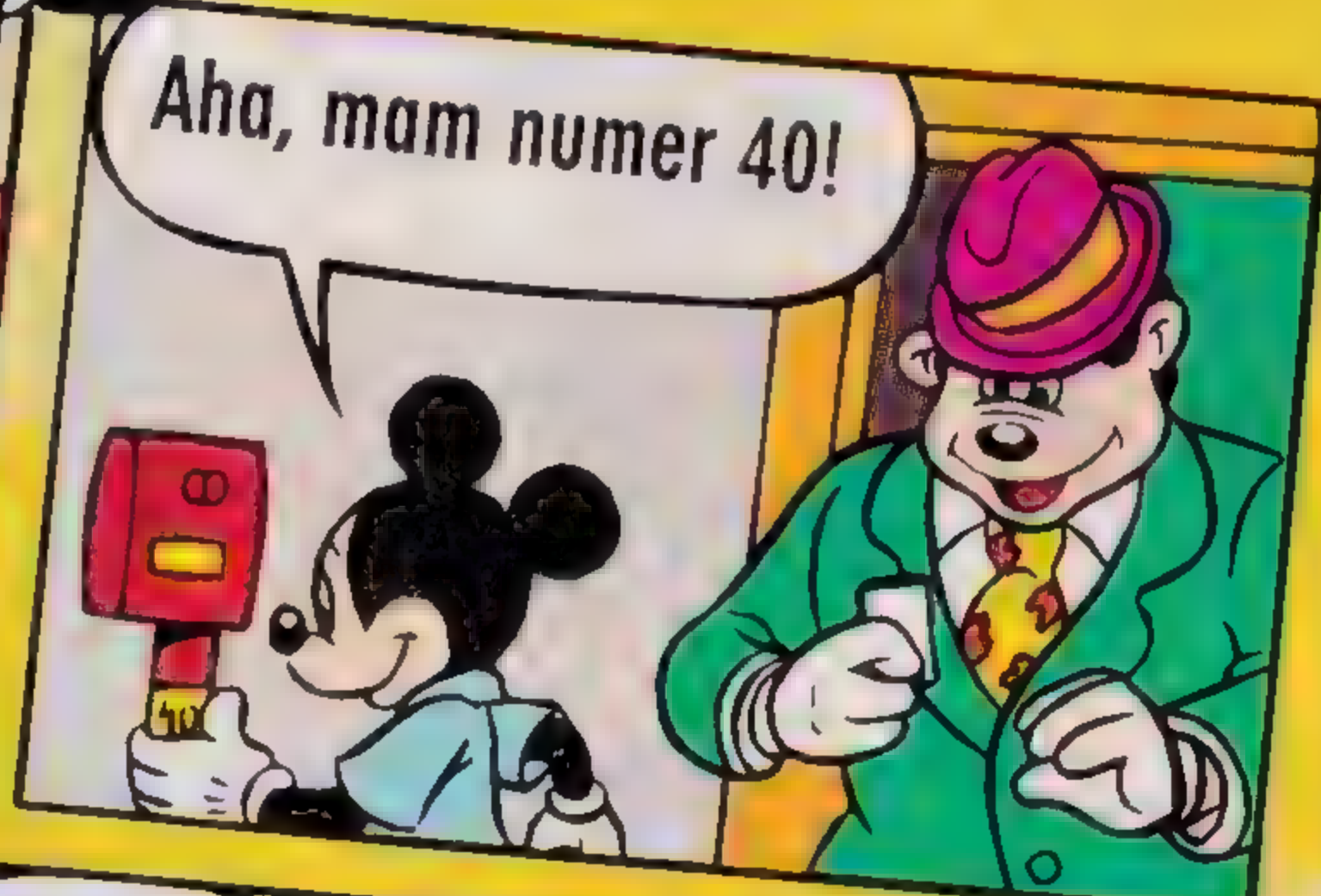
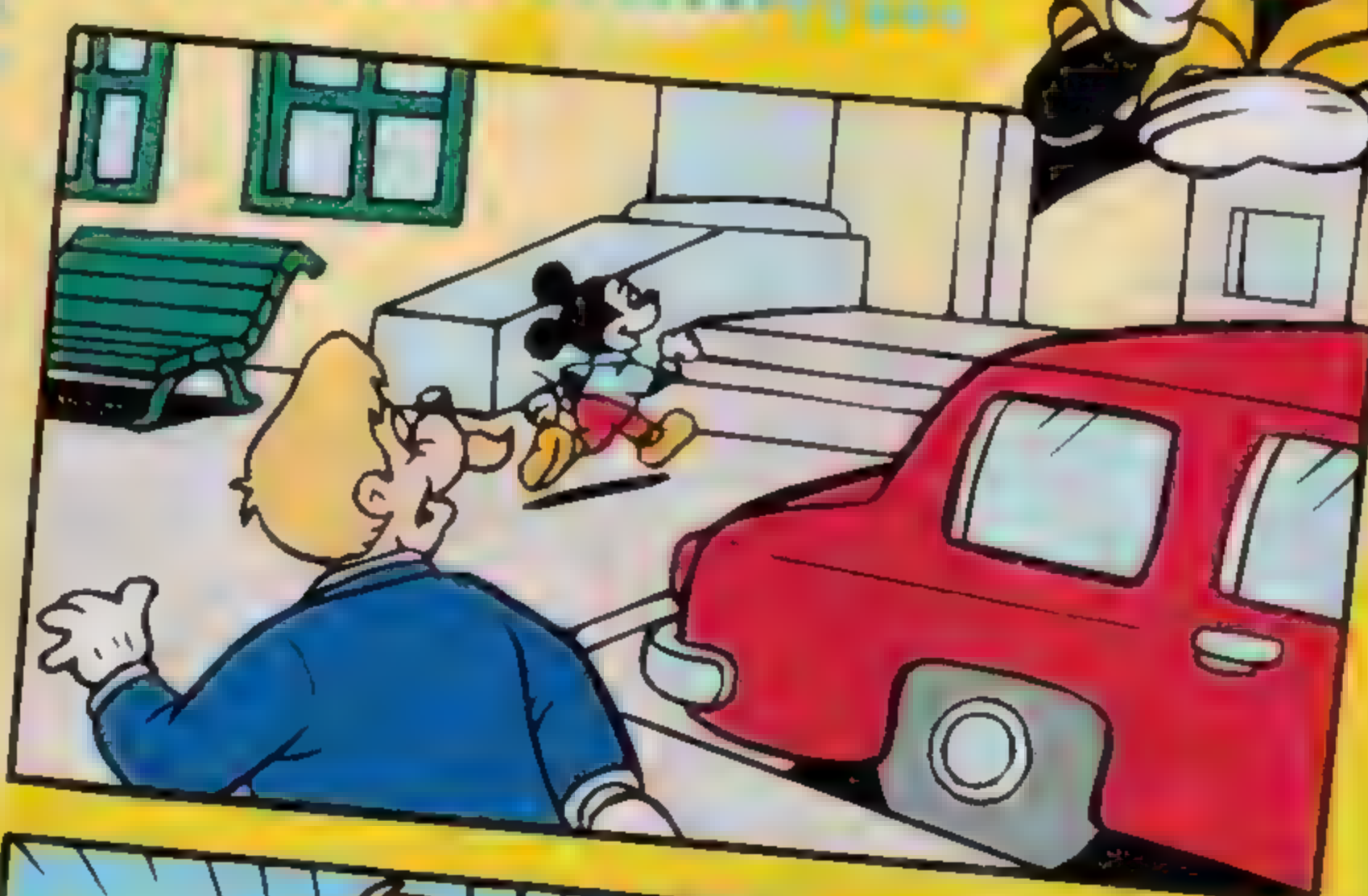


## KWIATOWE WZORKI

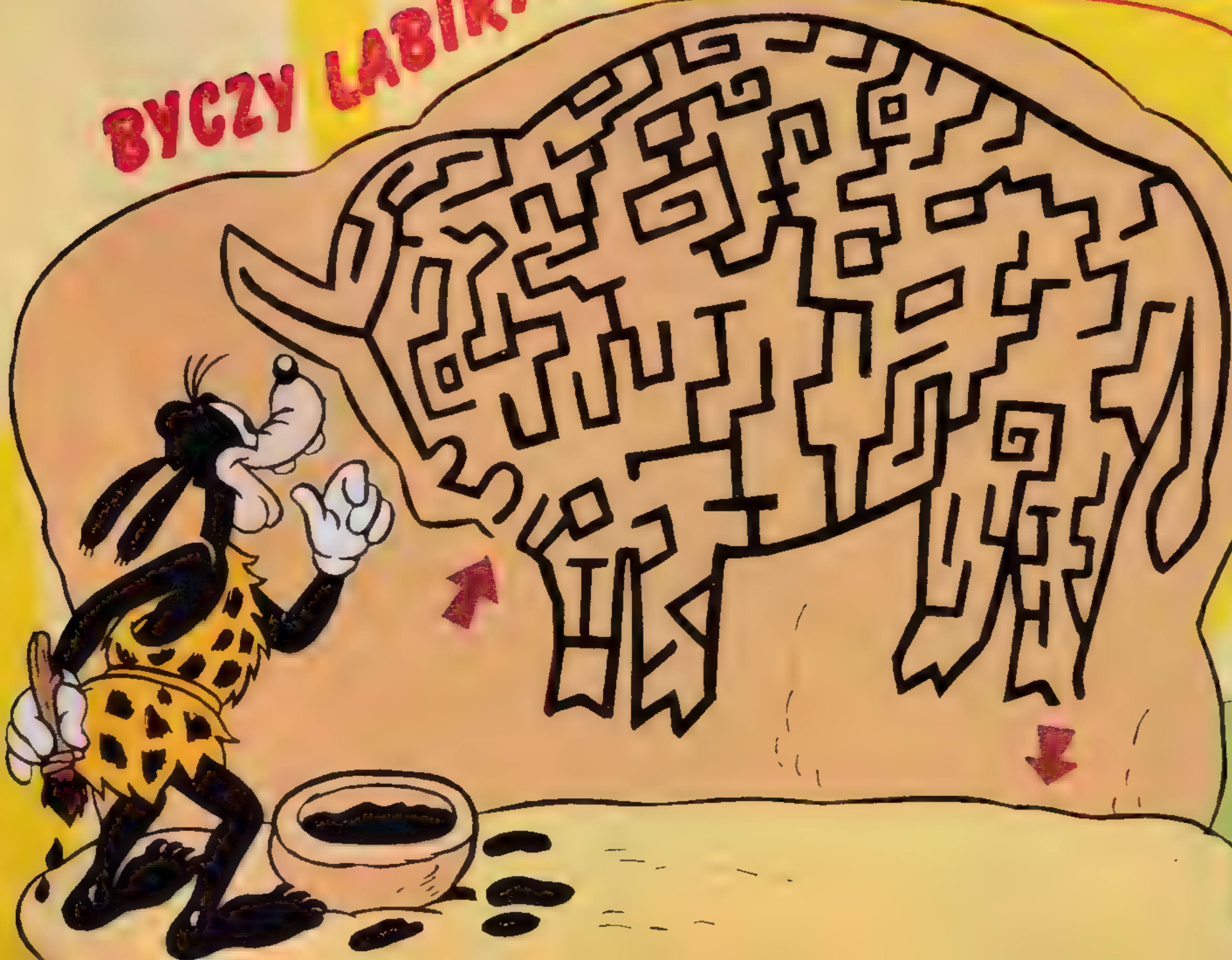
Minnie zaprojektowała  
nową tapetę do swojego  
pokoju. Ile  
pomarańczowych kwiatków  
musi jeszcze dorysować,  
żeby wszystkie kratki na  
tapecie były wypełnione?

## ZAGADKOWA HISTORIA

Miki poszedł do urzędu pocztowego  
w Kaczogrodzie. Przy wejściu wręczono  
mu numer z liczbą 40. Kiedy czekał  
na swoją kolej, obok niego zderzyło  
się dwóch panów. Wypadły im z rąk  
numerki. Gdy je podnieśli,  
wezvano numer 39. Obaj panowie  
poderwali się do okienka, jako  
posiadacze tego właśnie numeru.  
Który miał do tego prawo?



## BYCZY LABIRYNT



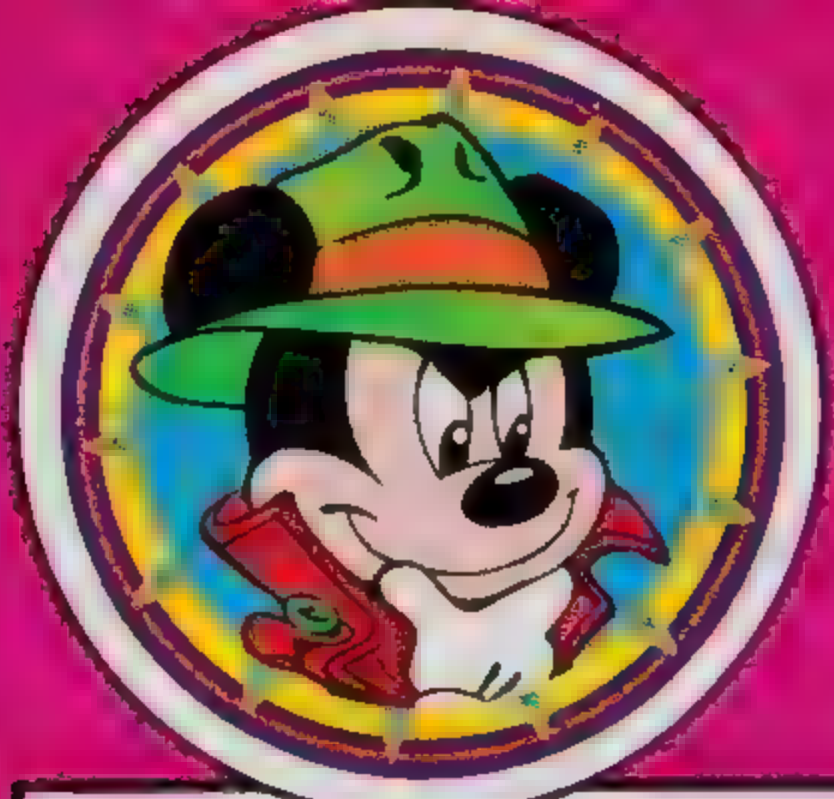
Na ścianie jaskini Goofy  
narysował labirynt  
w kształcie prehi-  
storycznego byka.

Czy  
potrafisz  
odnaleźć  
drogę przez  
byczy labirynt?



Odpowiedzi:  
\* Na rysunku jest 29 kieliszków.  
\* Minnie musi dorysować  
jeszcze 25 kwiatków.  
\* Właścicielem numeru 39 jest  
pan w kapeluszu, gdyż jego  
rywaj wszedł do urzędu za Mikiem.





# ZAGADKI MIKIEGO

## GDZIE SĄ ŁUPY?

Cieszę się, że wreszcie schwytał pan tego włamywacza, Chudego Leosia.

Ale cóż z tego, Miki, skoro nie możemy odnaleźć jego łupów.



D 96142

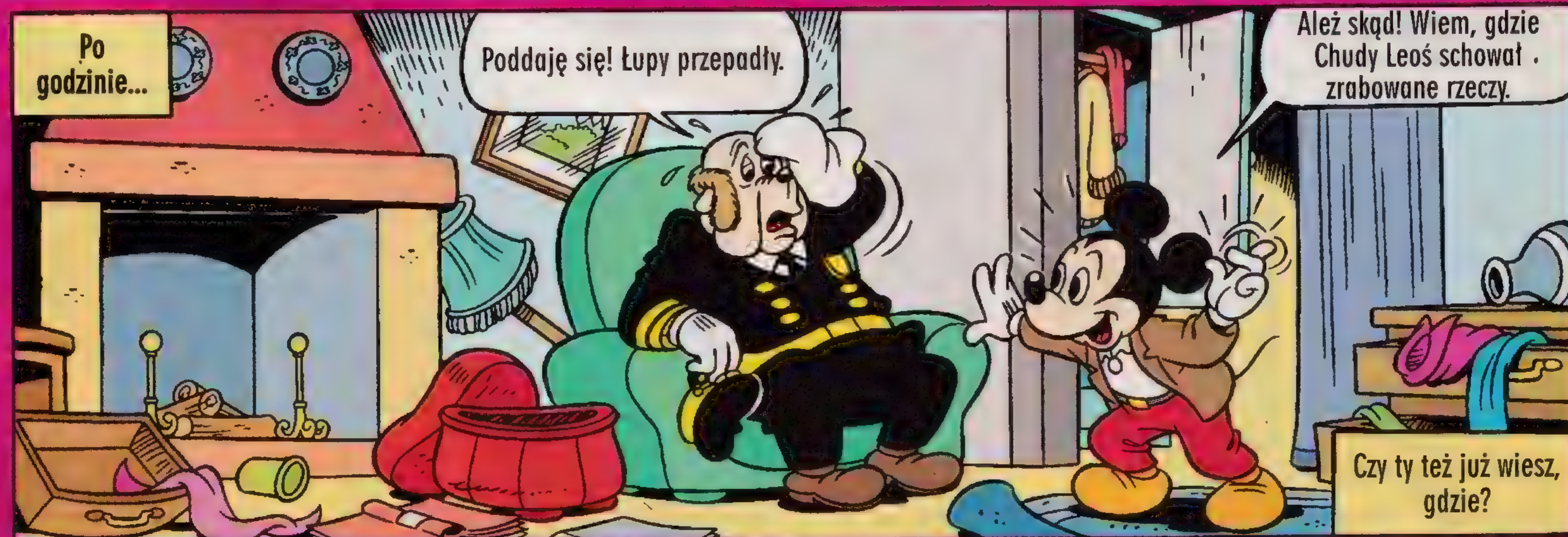
Moi policjanci przewrócili dom do góry nogami i... nic. Spróbujmy jeszcze raz.



Po godzinie...

Poddaję się! Łupy przepadły.

Ależ skąd! Wiem, gdzie Chudy Leoś schował zrabowane rzeczy.

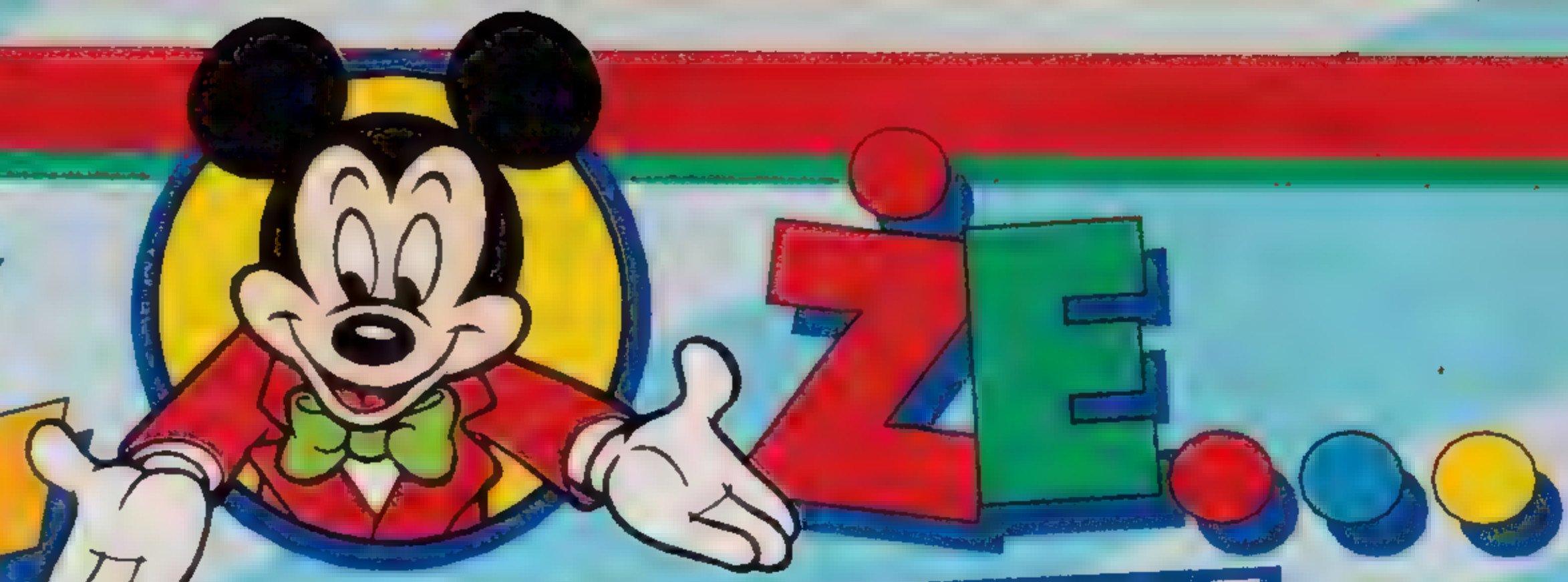


Czy ty też już wiesz, gdzie?

ODPOWIEDZ: Łupy schowane są w kominku. Zwróć uwagę na to, że dom nie ma komina, więc kominek musi być atrapą.

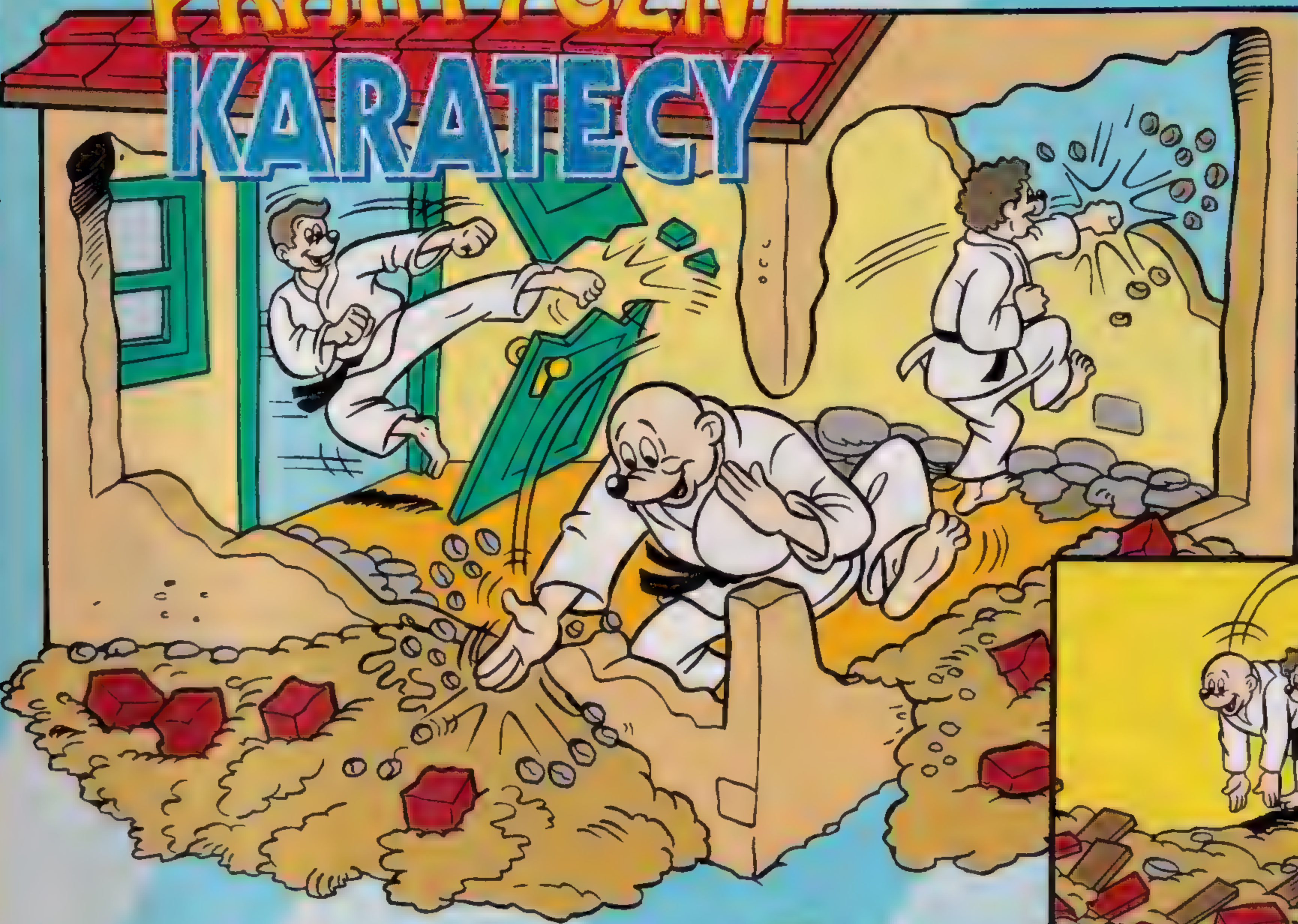


# CZY WIESZ?



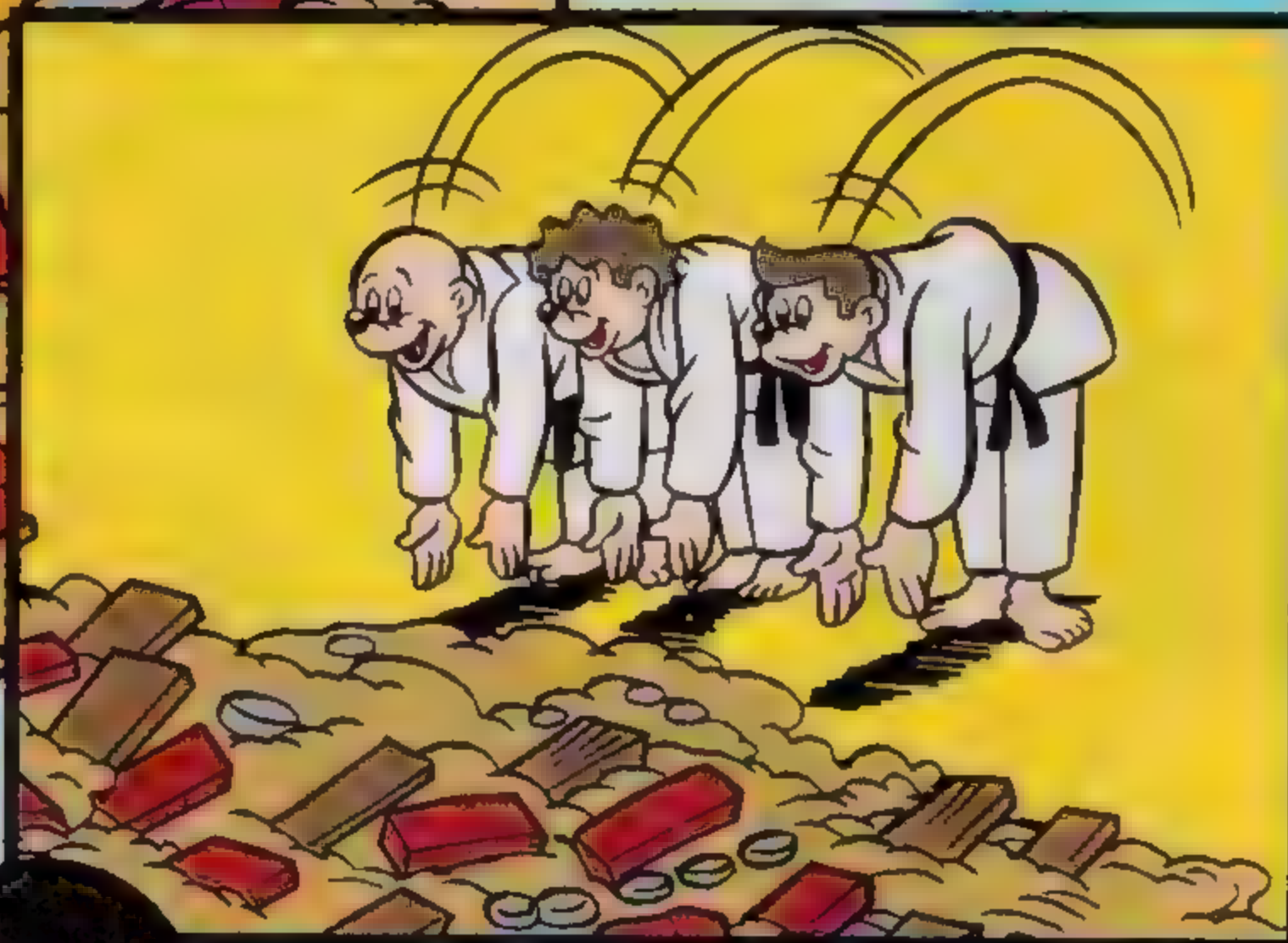
ZWARIOWANE • CIEKawe • NIEZWYKŁE

## PRAKTYCZNI KARATECY



Przyszła pora na wyburzenie stuletniego, sześciopokojowego domu. Zajęcie dla ekipy rozbiórkowej? Nie tym razem.

Pewnego zimowego dnia specjalny „zespół ekspertów”, złożony z piętnastu angielskich karateków, przystąpił do wykonania szczególnego zadania. A wszystko po to, by zareklamować ten fascynujący sport! Oczywiście karatecy zrealizowali rozbiórkę przy pomocy własnych rąk i nóg. Po sześciu godzinach budynek leżał w gruzach!



Na koniec oryginalni fachowcy od rozbiórek domów – jak przystało na karateków – ukłonili się pokonanemu przeciwnikowi.

## CHOROBA LĄDOWA

Członkowie malezyjskiego plemienia Bajou starają się nie opuszczać swych kołyszących się łódek. Kiedy wychodzą na ląd, zaczyna im się kręcić w głowach!



## CO ZA HISTORIA!

Ekscentryczny amerykański milioner, Randolph Hearst, był fanatykiem telefonów. Umieszczał aparaty telefoniczne, gdzie się tylko dało – w domu, w ogrodzie, a nawet w dziuplach drzew.

PS. Troszkę innym osiągnięciem w dziedzinie telefonów szczyci się nasz rodak, Zbigniew Różanek. Trafił on do Księgi Rekordów Guinnessa dzięki skonstruowaniu najmniejszego telefonu na świecie. Telefon mierzy 6,7 cm długości i 1,6 cm grubości.

## WIECZNY GADUŁA



## UROJENIE???

Wielki francuski komediopisarz, Moliere, umarł na scenie. Grał główną postać w swej sztuce „Chory z urojenia”!

## KOSTKA PIWNA

Przed ponad dwustu laty pewien angielski kupiec wymyślił kostkę piwną. Wystarczyło zalać ją wodą i otrzymywało się mocny, pieniący się napój piwny.

## ZŁOŚLIWOŚĆ LOSU



Włamywaczy też czasami prześladowa pech! Pewna pani włamała się do banku w Toronto i uciekała stamtąd rowerem. Niestety, jej rower wpadł w poślizg na skórcie od banana i przewrócił się. Cały brzęczący łup wyleciał na ulicę!



# TEMPO! TEMPO! TEMPO! TEMPO! TEMPO! TEMPO! TEMPO!

## Gra dla 2-4 graczy.

Żetony rozerwij, pomieszaj i rozdaj zawodnikom. Każdy gracz rozkłada je przed sobą, obrazkami do dołu.

Osoba rozpoczynająca zabawę mówi:

„Start”. Na ten znak każdy gracz odkrywa jeden ze swoich kwadracików i kładzie na środku stołu. Teraz zaczyna się wyścig, którego zwycięzcą zostanie kaczkofan z najlepszym refleksem.

Na sygnał „Start” gracze równocześnie zaczynają odkrywać swoje żetony.

W danym momencie gracz może mieć odkryte co najwyżej sześć kwadracików.

Gracze starają się jak najszybciej ich pozbyć, dokładając je na żetony ze środka stołu. Na leżący już kwadracik możemy dołożyć żeton tego samego koloru lub z taką samą postacią. Na przykład na żółty żeton ze Sknerusem, możesz dołożyć żółty żeton z dowolną postacią lub żeton ze Sknerusem dowolnego koloru. Po dołożeniu kwadracika, możesz odkryć swój kolejny żeton.



Przykład: Gra czterech zawodników, więc na środku stołu leżą cztery stosiki. Dyzio ma przed sobą sześć odkrytych żetonów. Może dołożyć żeton 2 na stosik C (kolor), żeton 4 na stosik A lub B (postać), żeton 6 na stosik A (kolor) lub D (postać).

W czasie gry może się zdarzyć, że gracze zablokują się – nikt nie będzie mógł zgodnie z regułami dołożyć żetonu na środkowe stosiki. Wtedy należy sprzątnąć je ze stołu (żeby nie przeszkadzały w dalszej grze). Następnie zawodnicy, tak jak na początku gry, na hasło „Start”

wykładają na stół po jednym swoim (dotąd zakrytym) żetonie i gra toczy się dalej.

Jeśli zauważysz, że któryś z twoich rywali ma odkryte więcej niż sześć kwadracików, krzyczysz „Stop!”.

Gra zostaje przerwana. Przyłapany gracz musi zakryć wszystkie swoje kwadraciki, a na dodatek, możesz oddać mu trzy swoje żetony. Na hasło „Start!” gra rusza znowu. Zabawę wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich żetonów.

Uwaga 1: żetony możesz dokładać, odkrywać i przekładać tylko jedną ręką!

Uwaga 2: w grze (szczególnie gdy grają cztery osoby) możesz wykorzystać dwa komplety żetonów.



1



2



3



4

## ZGADYWANKI ZAGADKI

Tylko jeden cień pasuje do sylwetki Minnie. Czy już wiesz, który?

Wśród osób, które przysła poprawne rozwiązania tej zagadki, rozlosujemy trzy gry planszowe. Na kartki pocztowe czekamy do 18.01.1998.

Nasz adres:  
Zgadywanki 1/98,  
Srebrna 16,  
00-810 WARSZAWA

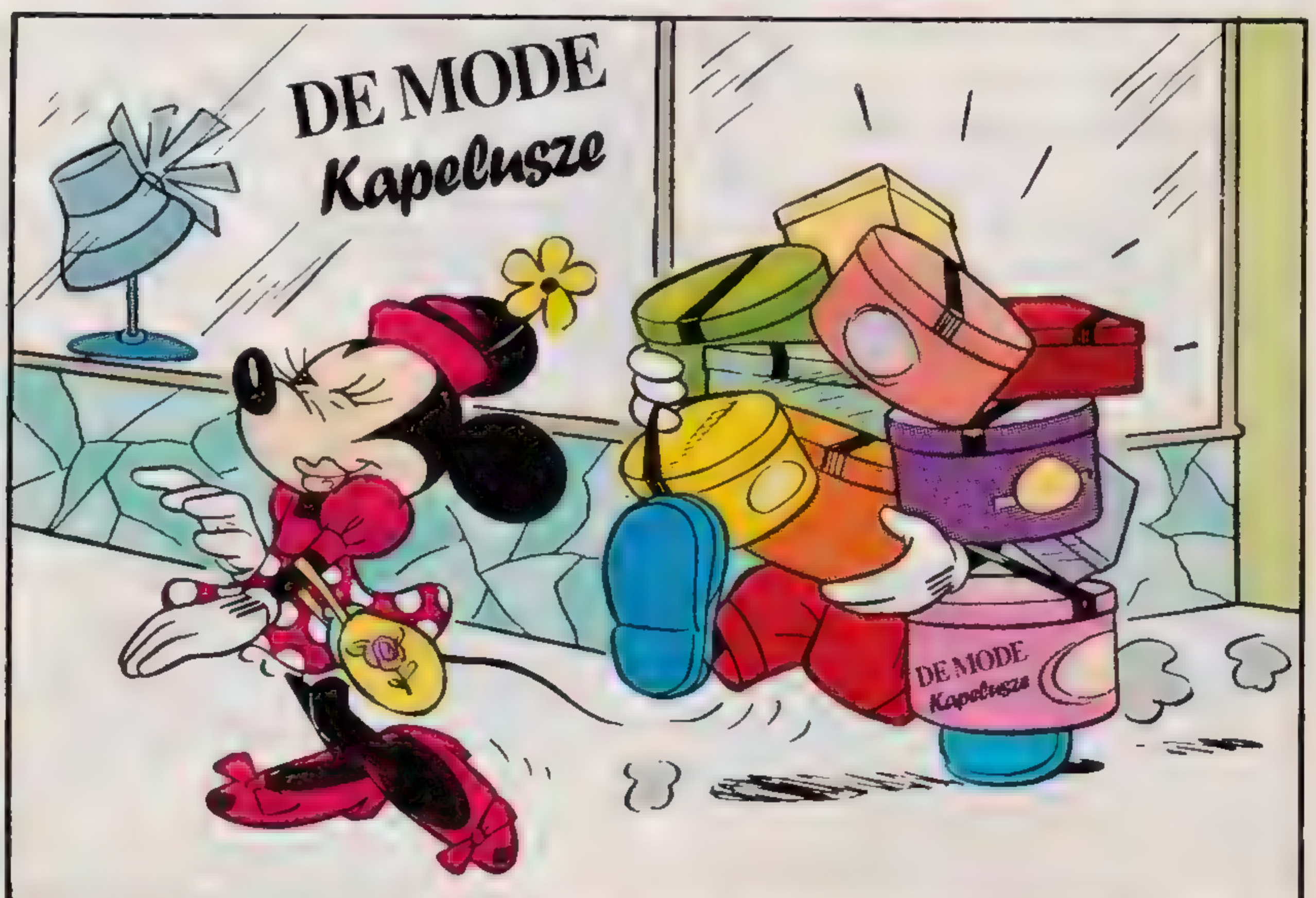
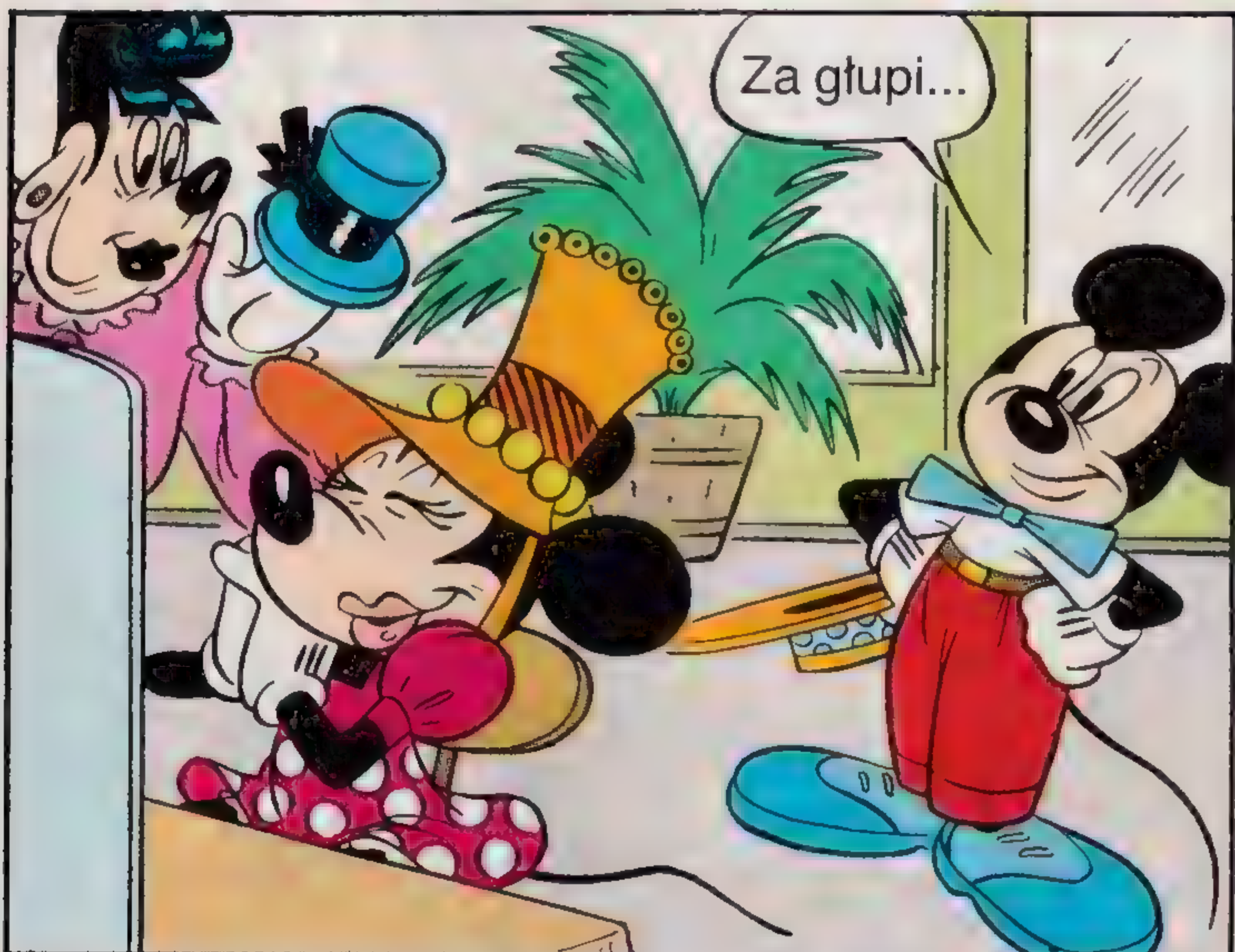
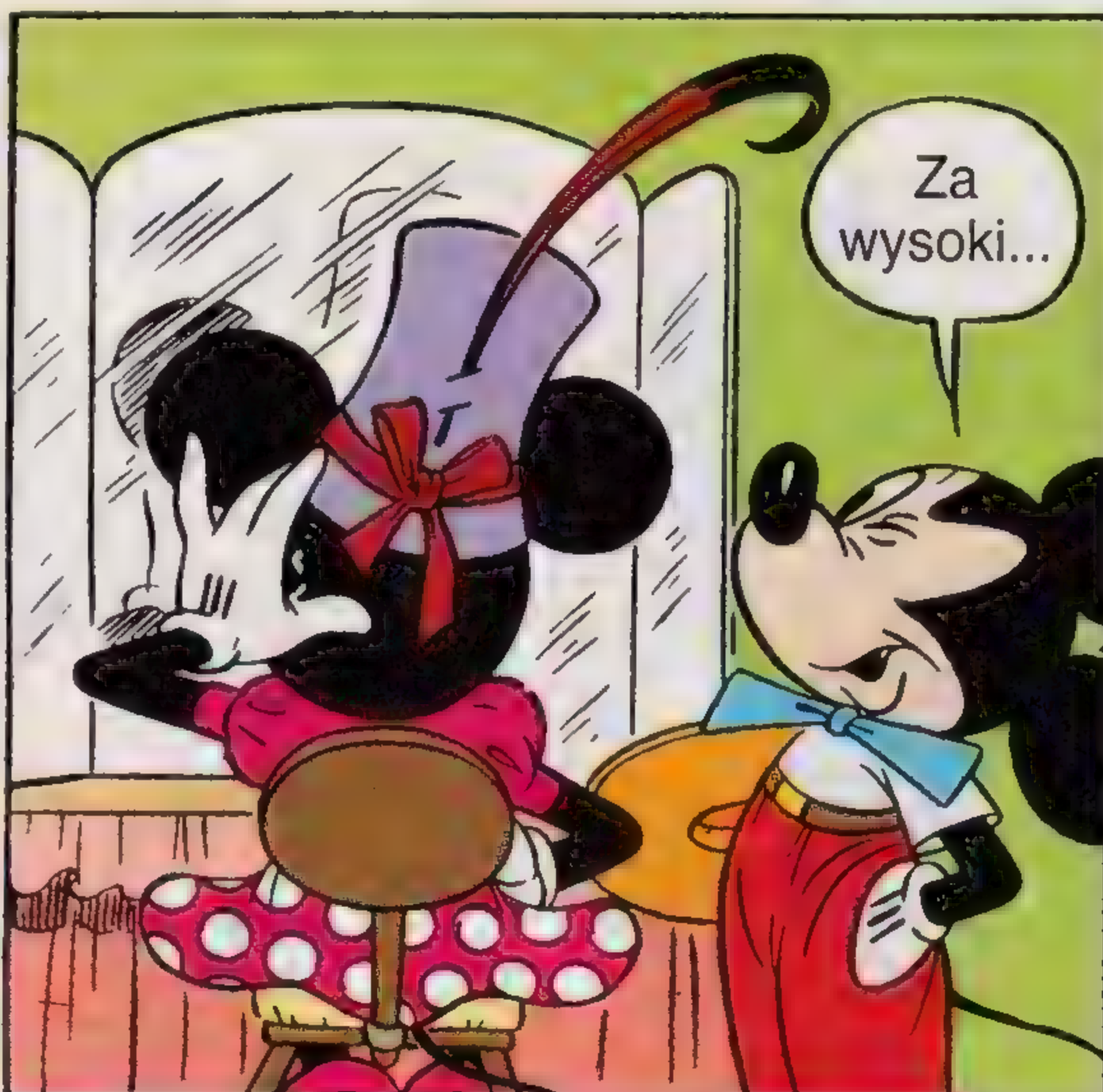
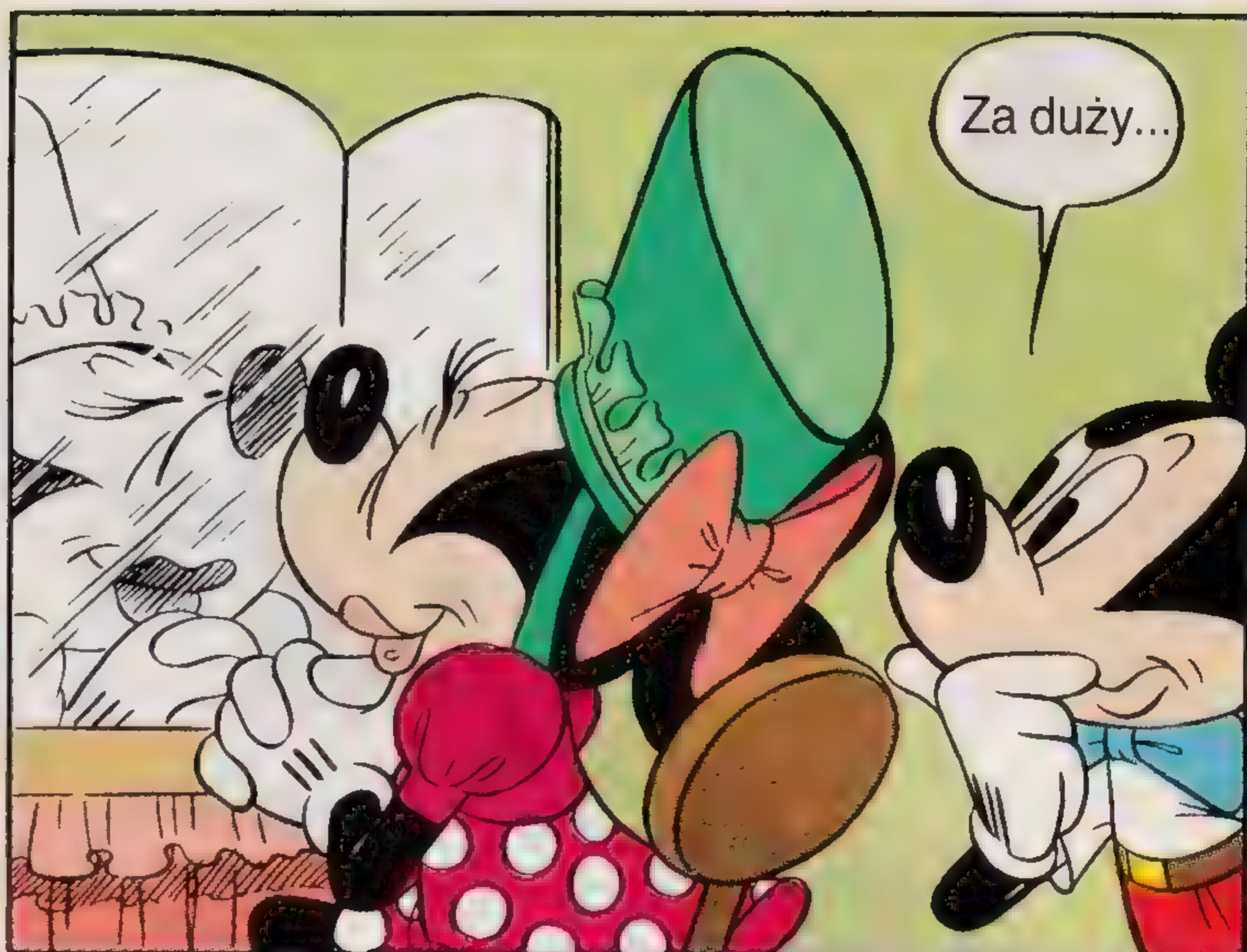
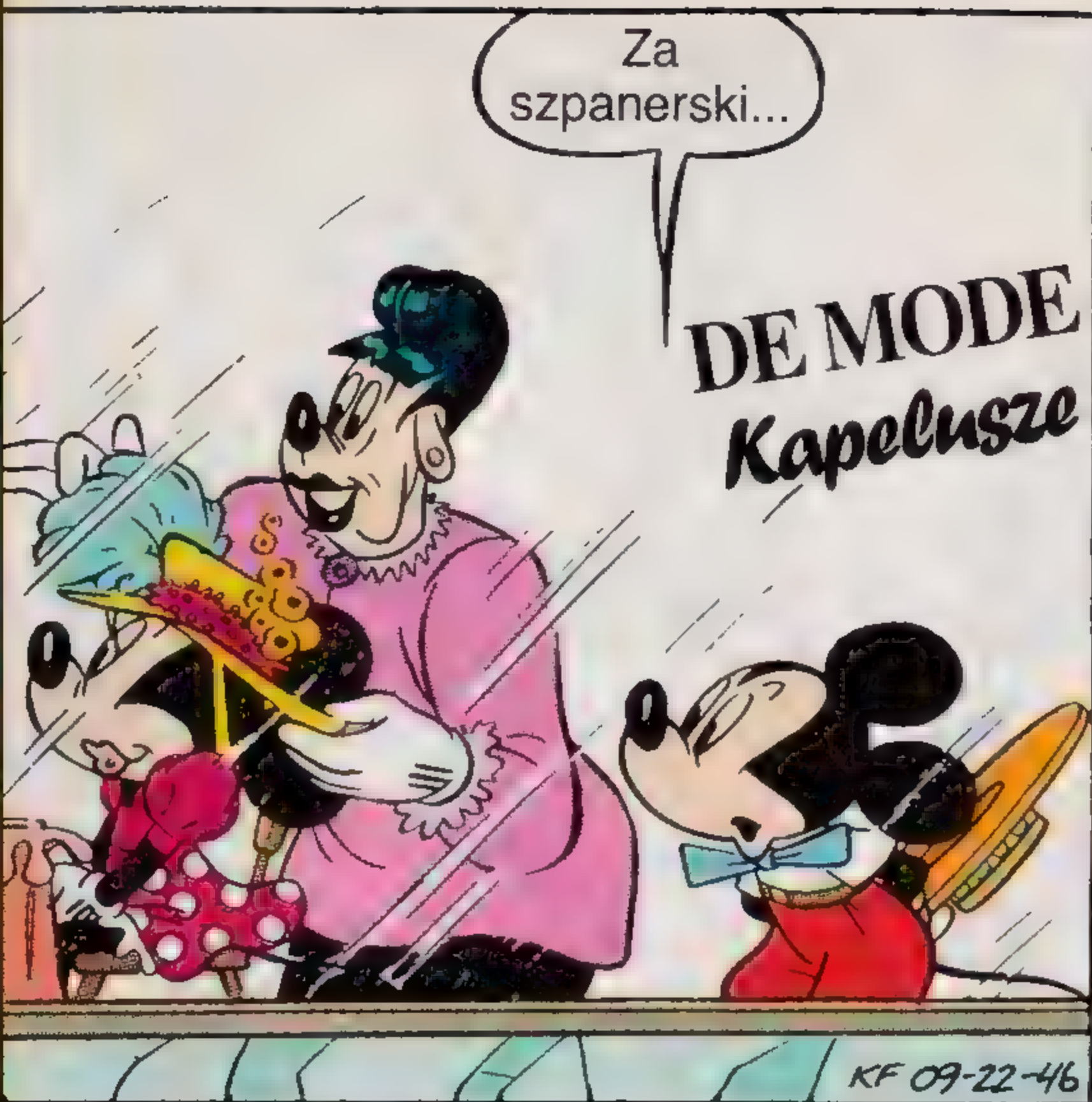




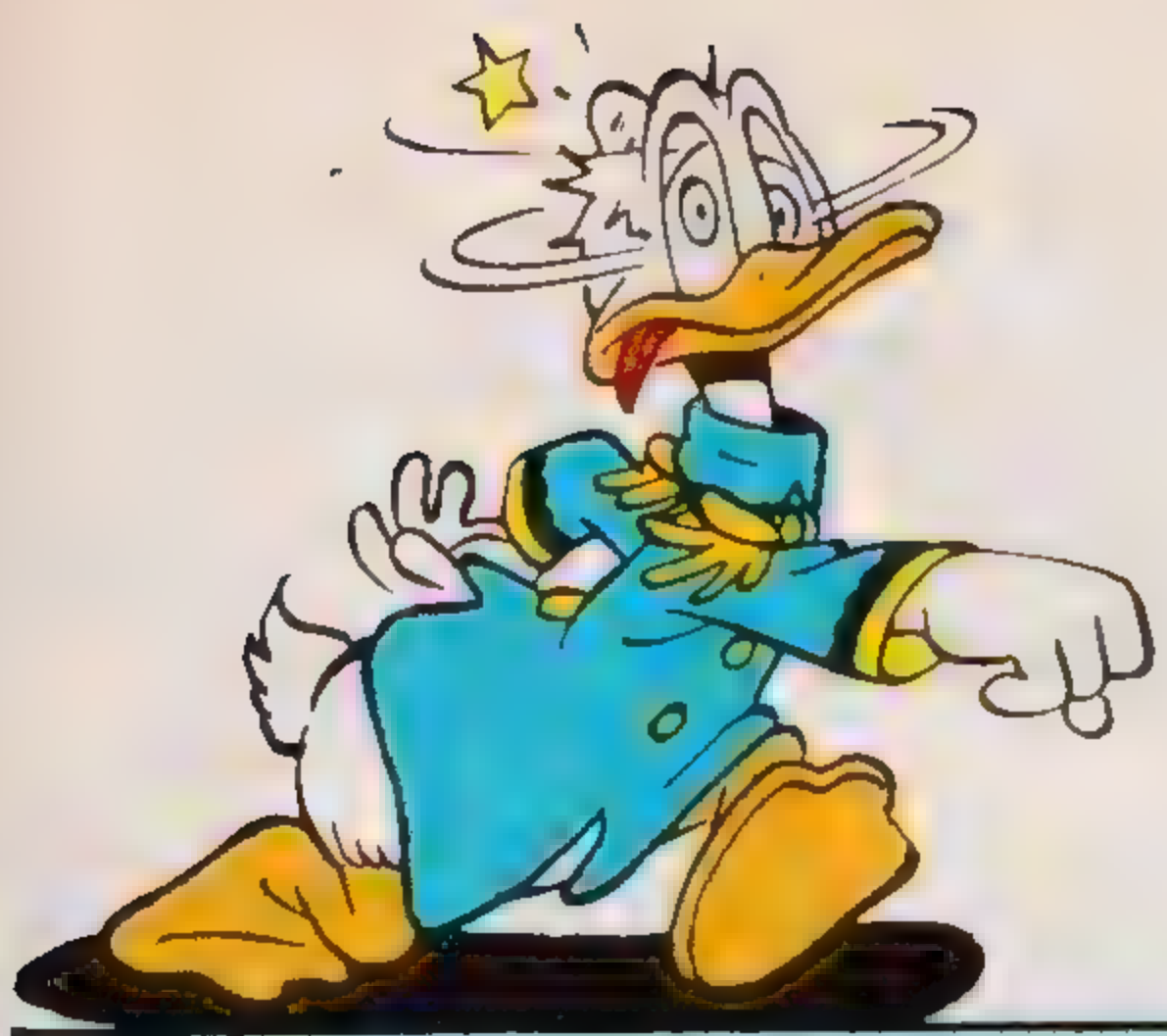












WALT  
DISNEY

# KACZOR DONALD

## Księga najgłupszej mądrości







Nie, nie! Jesteśmy członkami Starszej Rady Mędrców i od wielu lat zgłębialiśmy Księgę Najgłębszej Mądrości, by wreszcie pojąć ukryte w niej prorocze przepowiednie!

I?



I odkryliśmy, że następny król Akyszonii będzie pochodził z Kaczogrodu! Naszym władcą będziesz ty, o, Kaczorze!

Ja? Królem?



Bardzo mi miło i w ogóle, bo to nawet całkiem dobry wybór, ale raczej nie mogę wyjechać z Kaczogrodu! Tak się składa, że mam tutaj dom, rodzinę, przyjaciół, krewnych, znajomych...

Ech! Wiedziałem, że tak będzie!



...przyjemną pracę, dużo wolnego czasu... Ejże, co to ma znaczyć?

Abrakadabra! Powieki stają się ciężkie...



Daj pan spokój, spóźnię się do roboty!

...zasypiasz i zasypiasz... Och, dosyć tych bzdur!



Powinienem być najpierw poćwiczyć w domu!

BUCH!

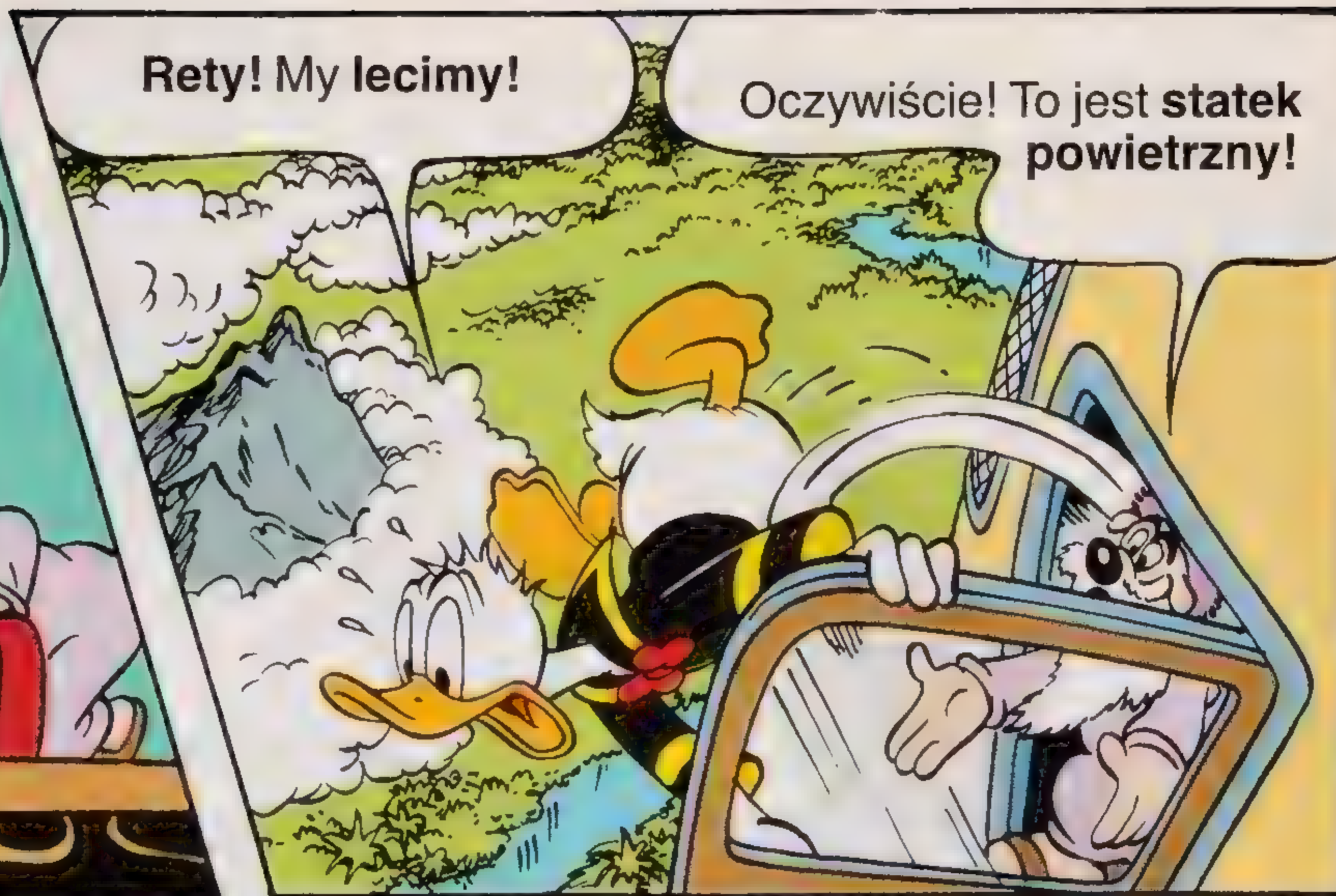


Później...

Uch... co się stało?... Muszę lecieć! Wyrzucą mnie, jak znowu się spóźnię... Robota czeka...

Bardzo mi przykro, ale nic z tego! Znajdujesz się na pokładzie królewskiego statku w drodze do Akyszonii!









Niebawem zajedziemy do pałacu! To tylko początek przyjemności, które czekają cię do końca życia!



Hm! Może to królowanie wcale nie jest takie złe? W każdym razie na pewno bije na głowę harówkę w fabryce margaryny...



Oto twój pałac, panie!

No! Niczego sobie!

Zawsze marzyłem o takim **luksuśnym** życiu!



Raczej nie wygląda jak król... Chyba że ma jakieś **ukryte zalety**?

Tego oczekiwaliśmy!

Wiesz co, stary? Wezmę tę posadę, co mi zależy!



W końcu wybrała cię **Księga Mądrości**!

A co to za jedni? I dlaczego są tacy **wyrośnięci**?



To twoi **poprzednicy**, Najjaśniejszy Panie! Posągi są w skali **jeden do jednego**!

Jesteśmy gotowi do rozpoczęcia ceremonii **koronacji**!



Niebawem...

My, Starsza Rada Mędrców niniejszym ogłaszamy cię **królem Akyszonii**!









No, przynajmniej to wdzianko pasuje mi bardziej niż królewski płaszcz i korona!

To twój strój do polowania!



Jedziemy na polowanie? Złapiemy coś smacznego na obiad?

Nie! Masz królewski obowiązek schwytać kilka tygrysów!



W istocie! W Akyszonii tylko król może polować na tygrysy i królewskie tygrysiarnie już od dawna świecą pustkami!

Tygrysów? Wolne żarty! Mam się uganiać za tygrysami?



Cały dwór czeka na to wydarzenie! Nie wystawiamy jego cierpliwości na zbyt ciężką próbę!

Zdaje się, że nie mam wyboru – zwłaszcza jeśli zależy mi na dalszym życiu w leniwym luksusie!



Drodzy Współmędrcy, mam wrażenie, że to jednak nie jest właściwy kaczor na właściwym miejscu! Nie wiem, czy on sobie poradzi z naszymi problemami!

Coś wspaniałego! Ostatnie polowanie na tygrysy odbyło się w czasach młodości moich dziadków!

Tak, tak! Wtedy polował **bardzo dzielny król**, a i tak niewiele brakowało, żeby tygrysy zjadły go **żywem**!



Po godzinie...

Oto ruiny starej świątyni! Tam właśnie zmierzamy!

Żeby zrobić przerwę na drugie śniadanie?



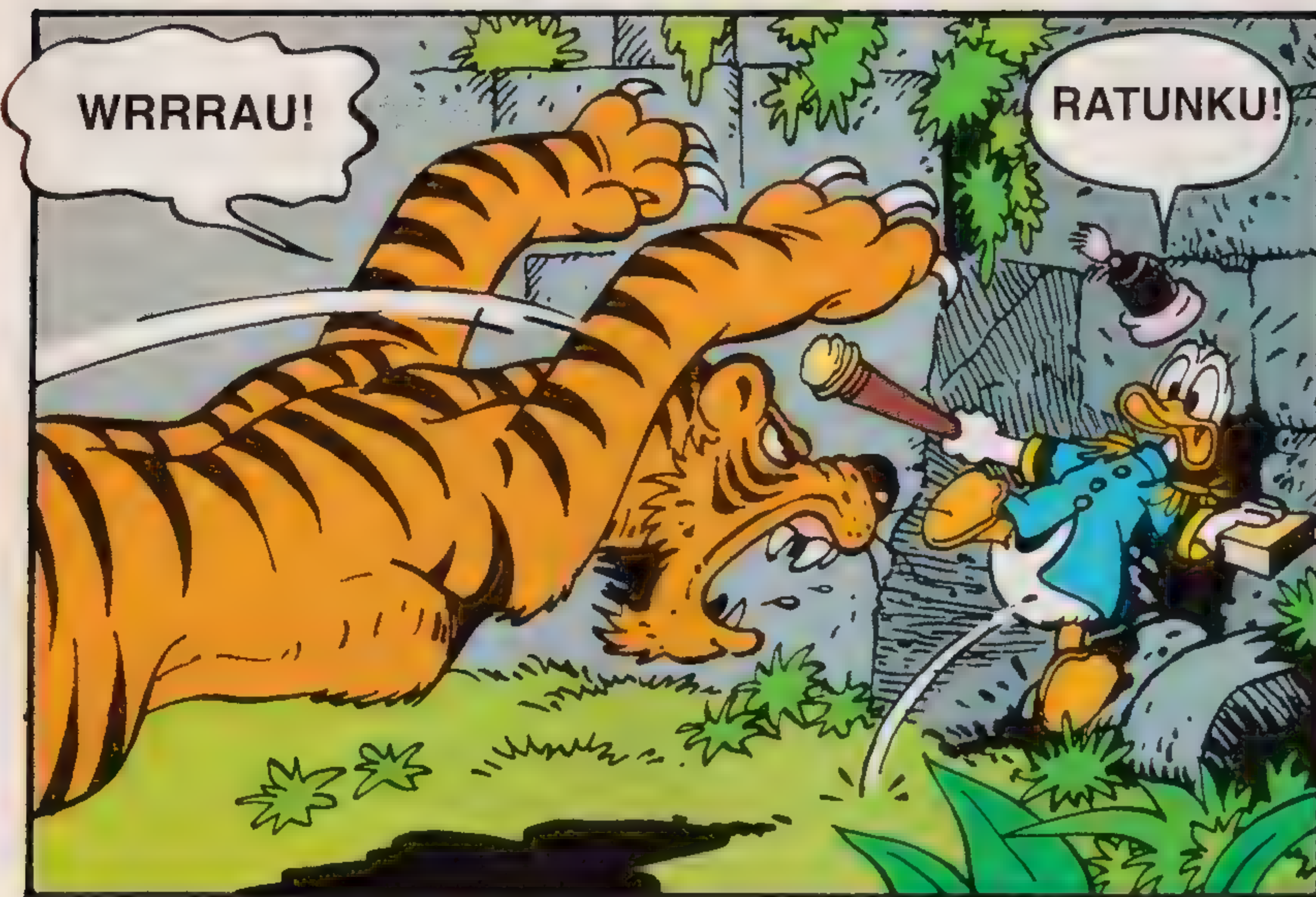
Nie, nie! Tam gnieźdzą się tygrysy!

AAA!!!









WRRRAU!

RATUNKU!



Wrau?

Uff! Dobra nasza, on się tutaj nie wciśnie... Rety, ale tu ciemno!

Na szczęście wciąż jeszcze mam pochodnię i zapalki!

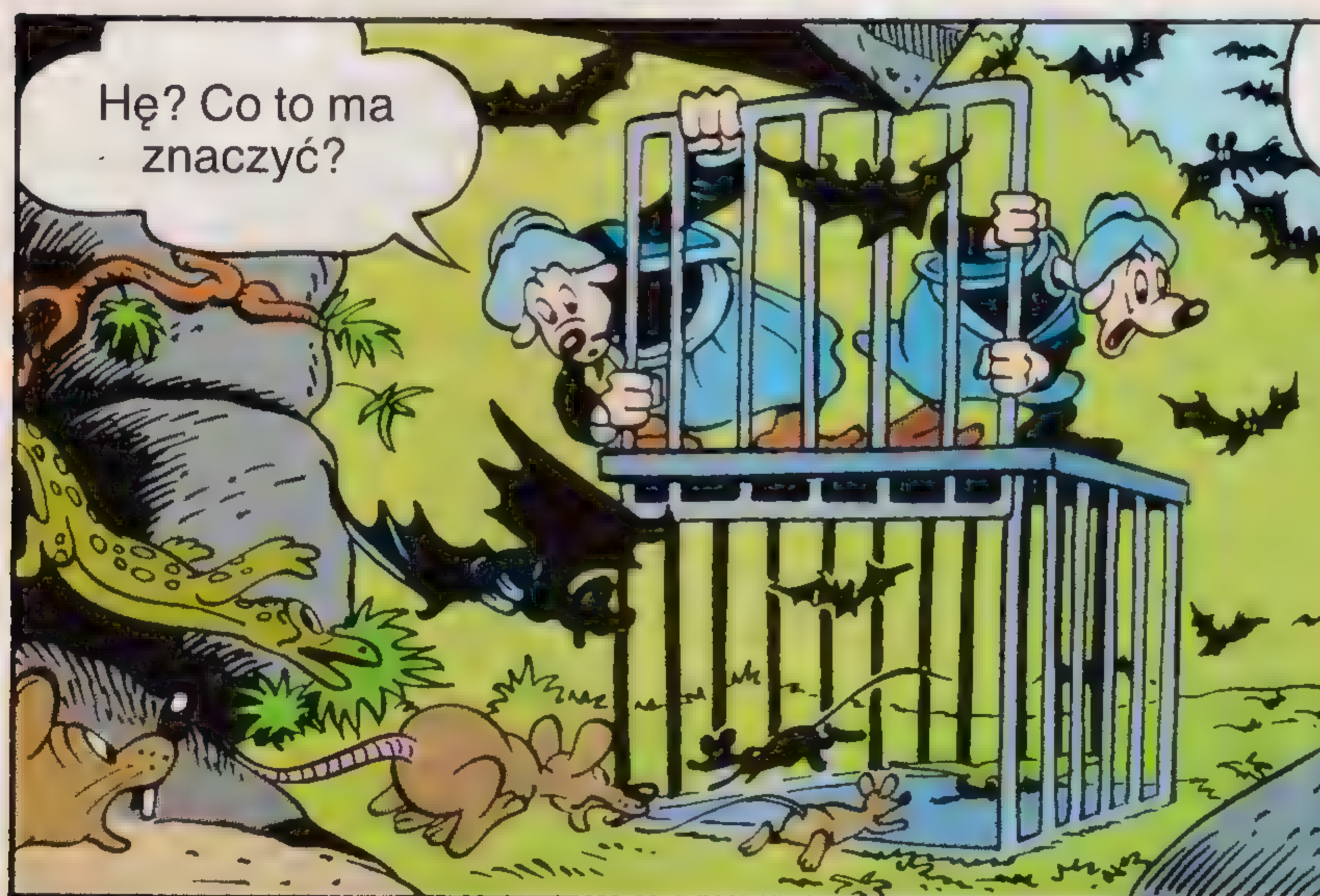


Kurczę! Same myszy, nietoperze i jaszczurki!



Łapy precz ode mnie!

Pisk!



Hę? Co to ma znaczyć?



Nasz król ugania się za nietoperzami i jaszczurkami!

Słonie spanikowały na widok myszy!



Ach... Świeże powietrze... i żadnych nietoperzy... i żadnych tygrysów!

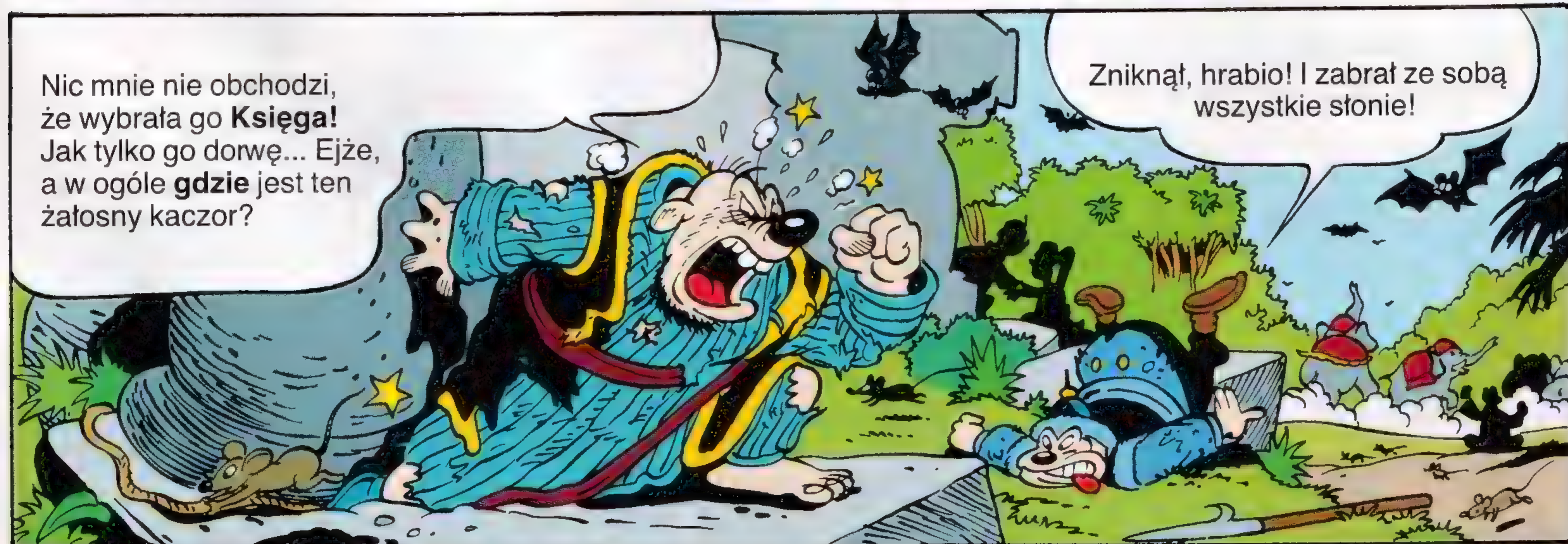
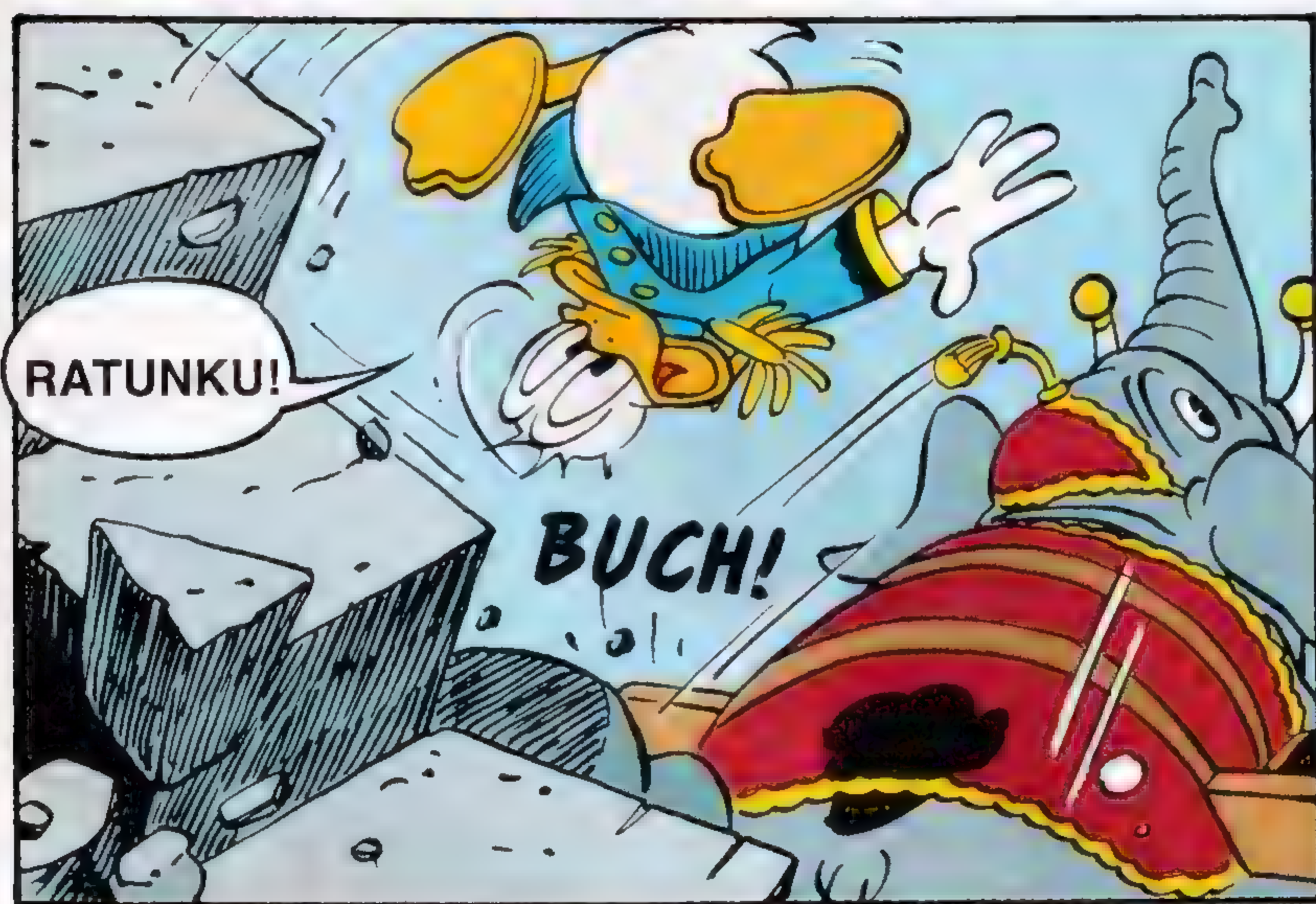
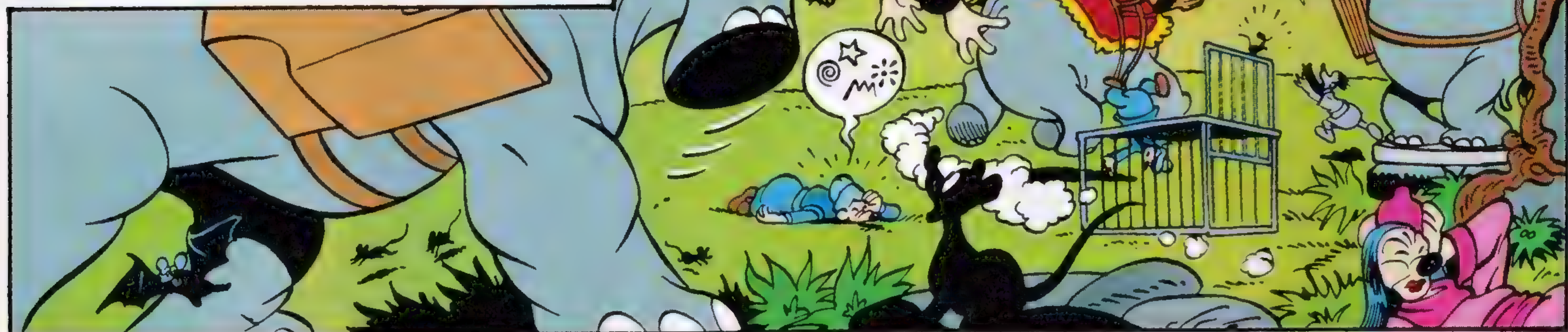
Ej! Ostrożnie z ogniem!



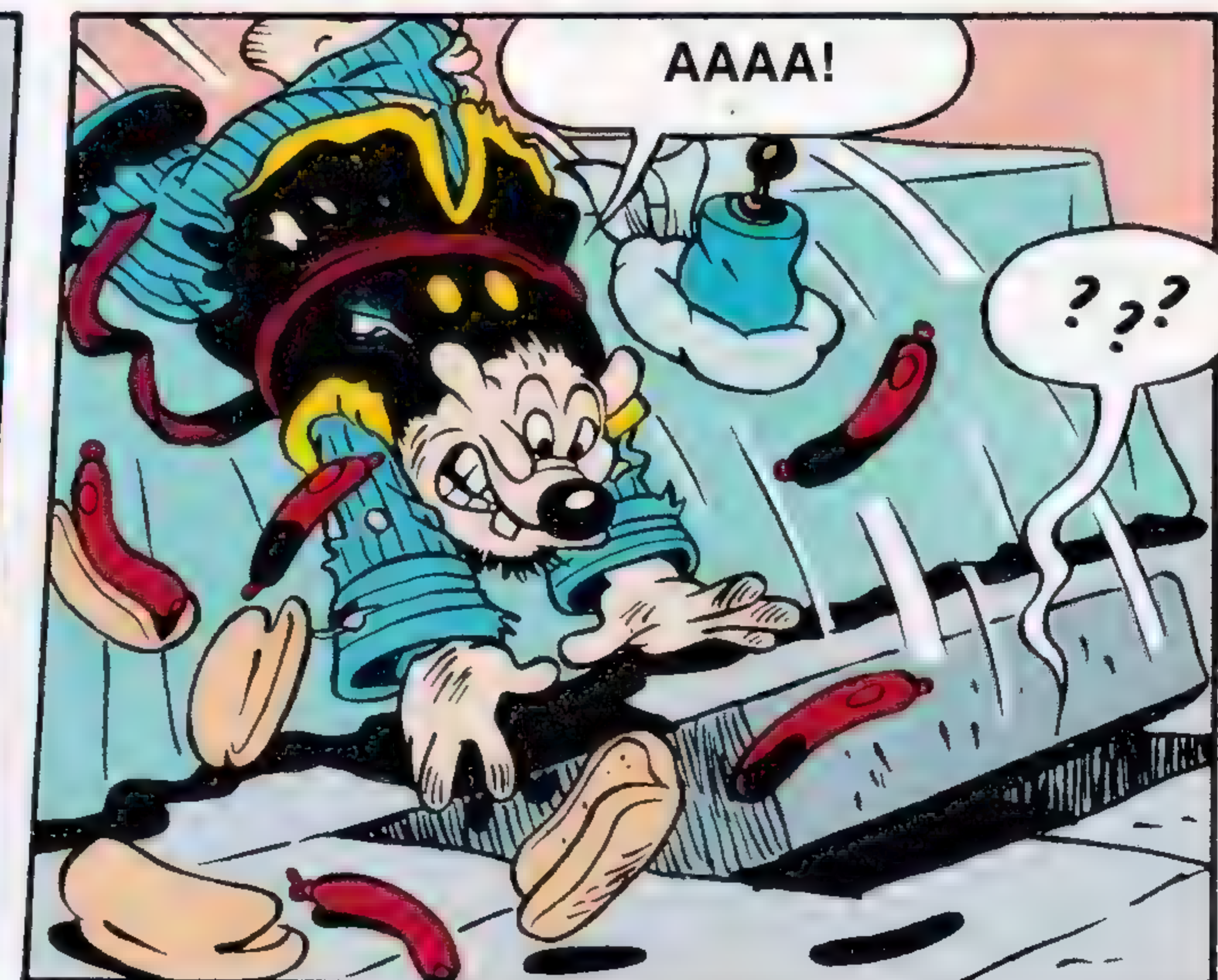
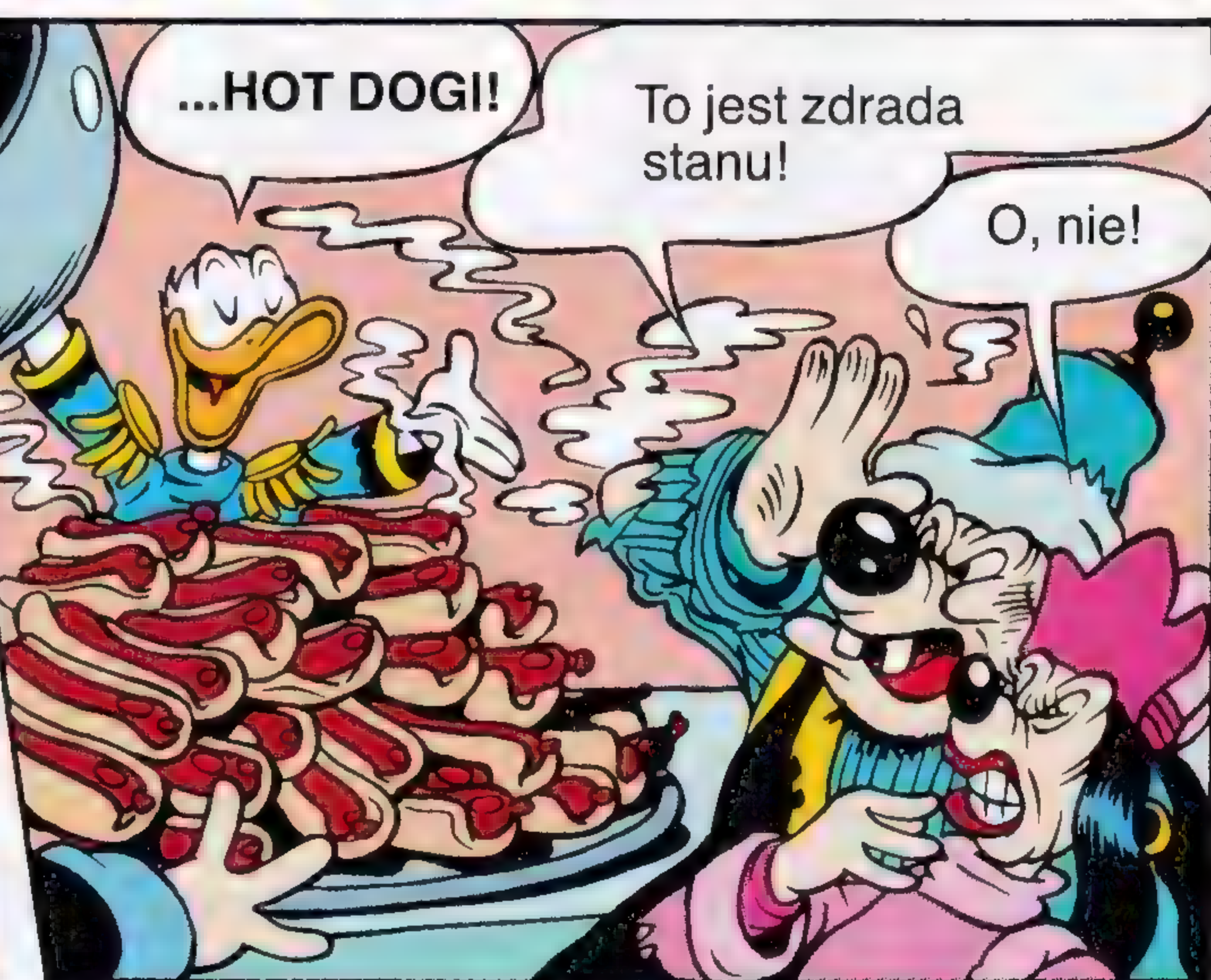
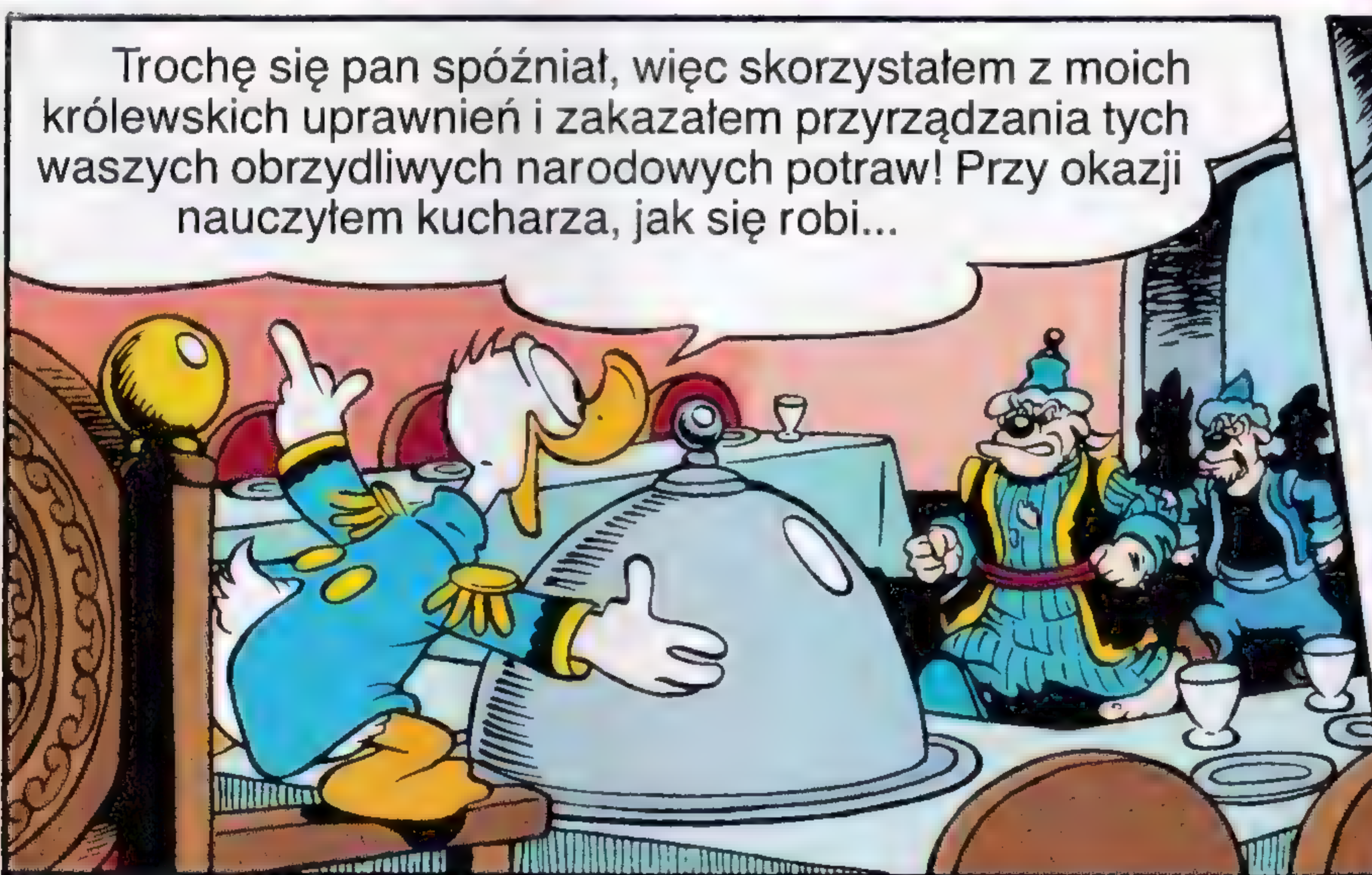
AAAA!

Oj! Przepraszam, hrabio!













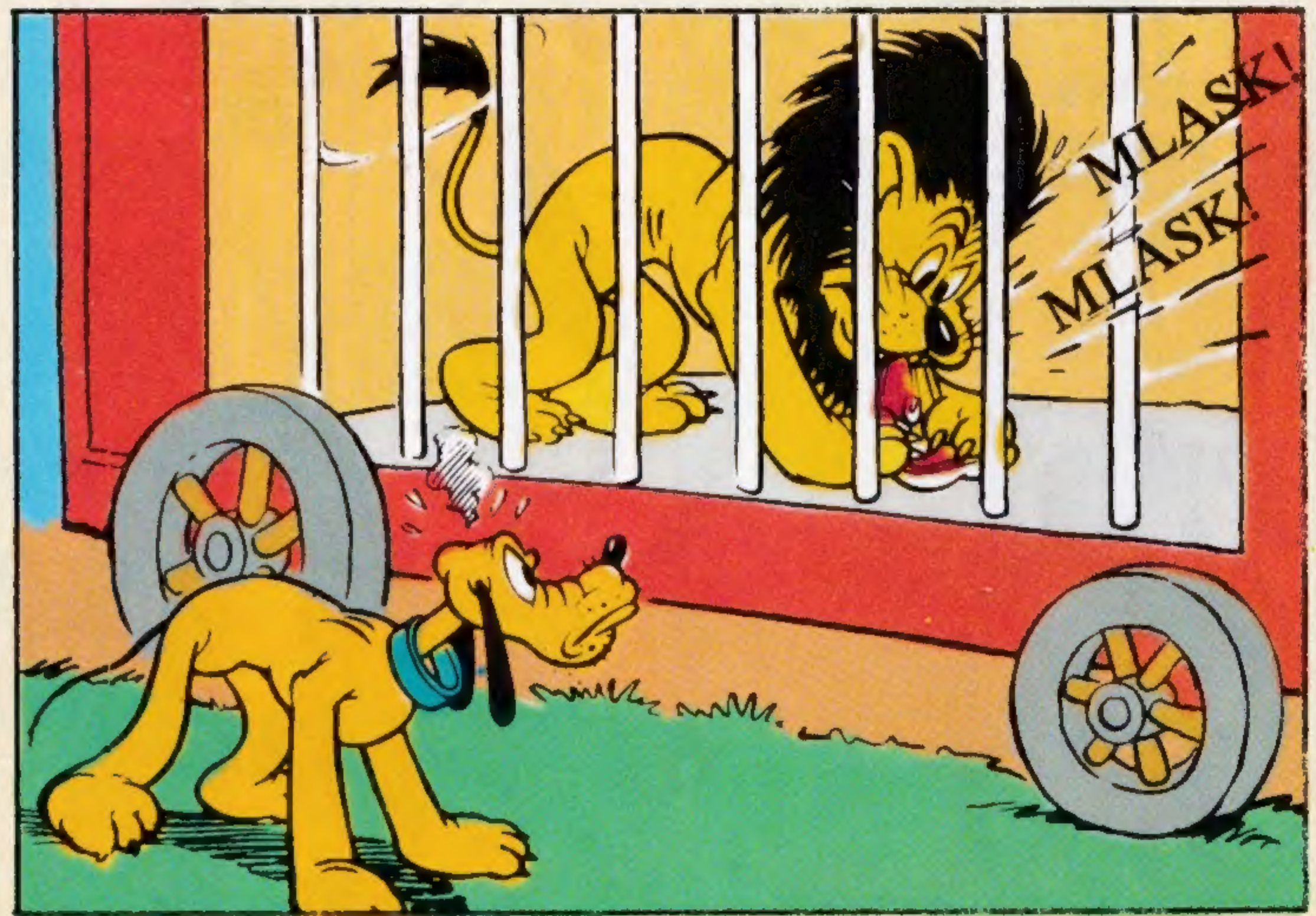
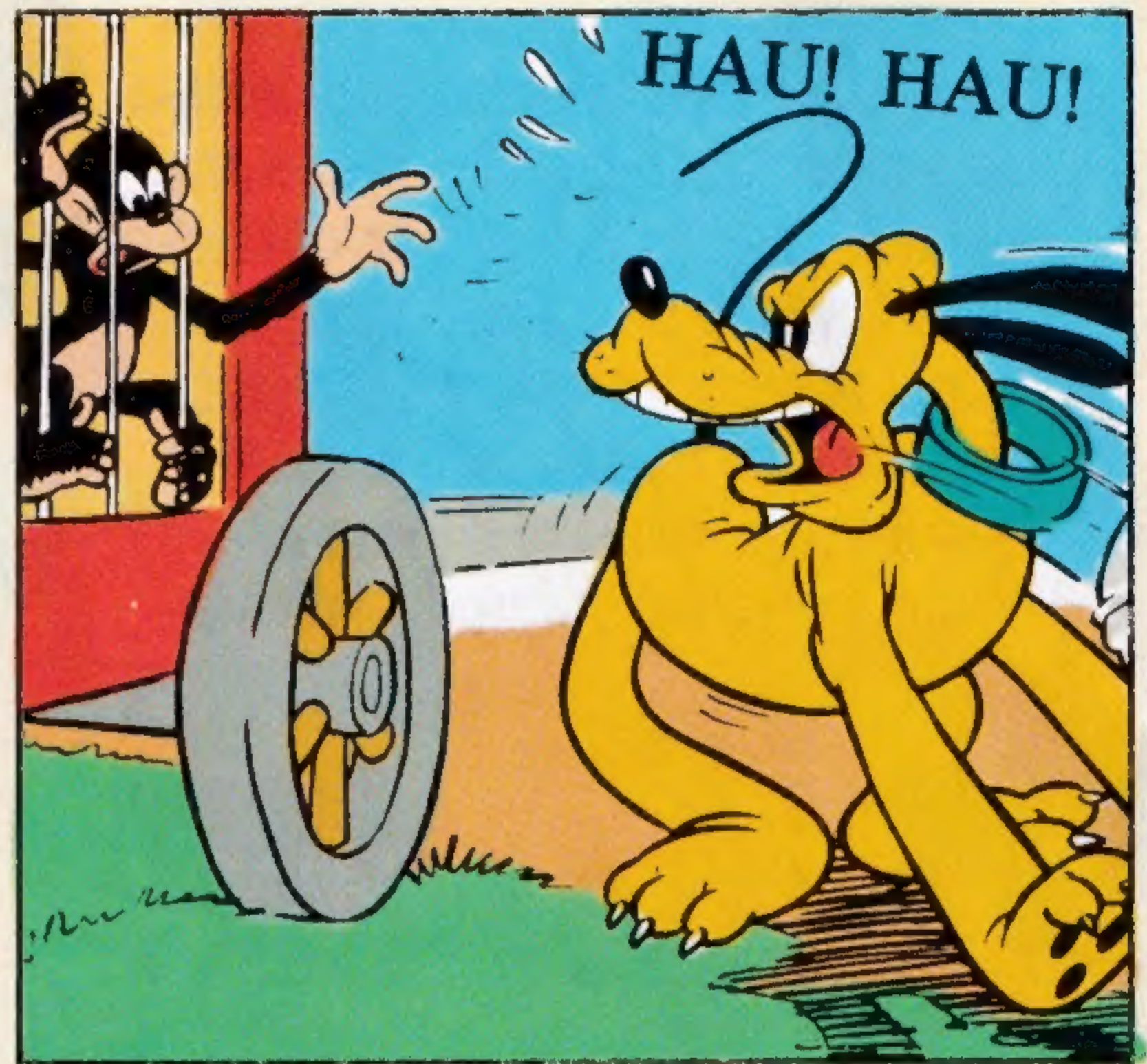
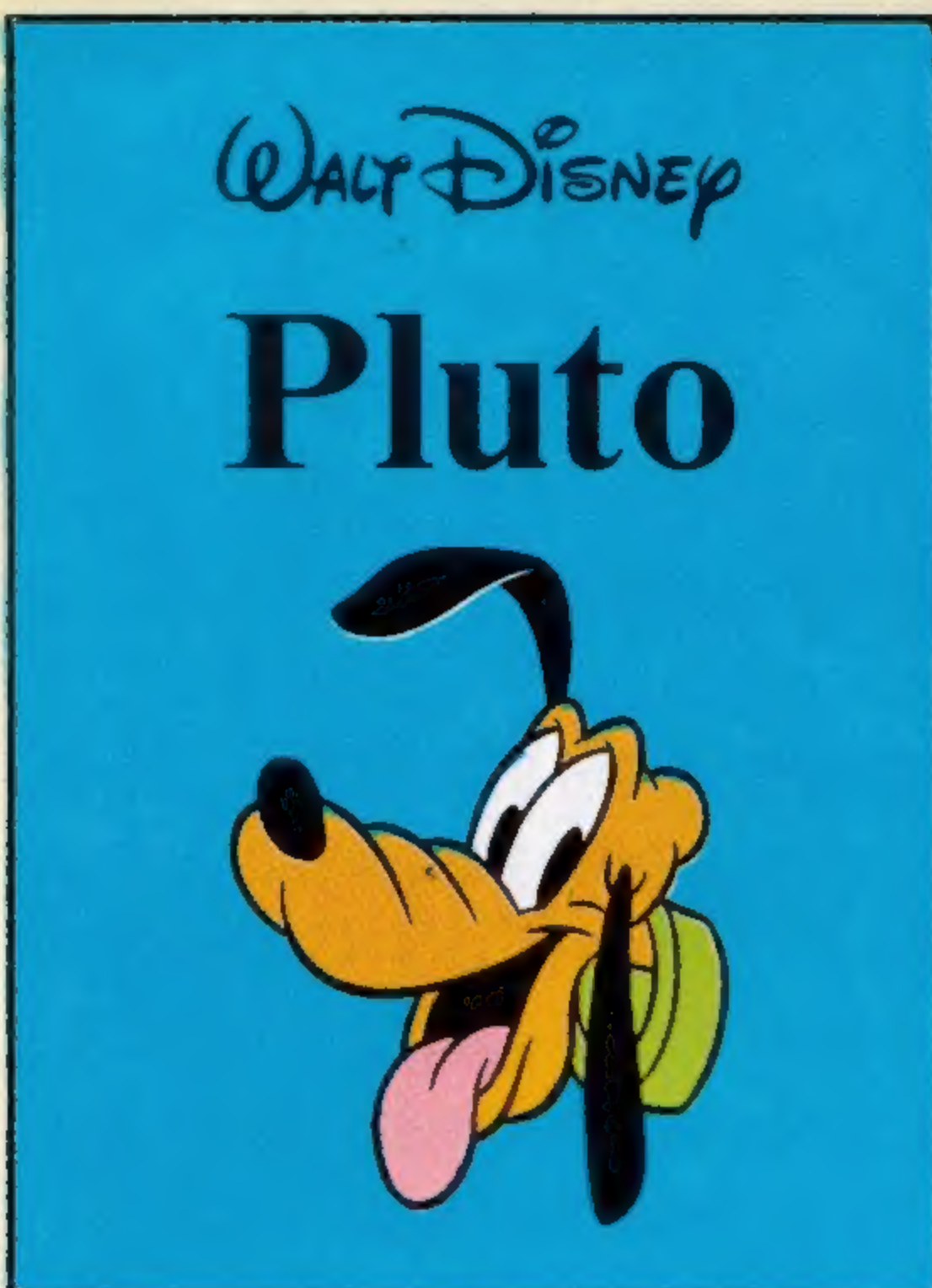






# Zawsze śmieszne...

## WIELKIE DANIE





Szukaj w sklepach znaku z myszką. Zabawki tak oznaczone są oryginalne. Wyprodukowano je na licencji firmy Disney.



# BRIOLINEK WYGRYWA! KONKURS ROZSTRZYGNIĘTY

Dziś  
WIELKI  
DZIEŃ - roz-  
strzygnięcie KON-  
KURSU na rysunek  
i imię dla klauna firmy  
BRIO.

Przysłaście do nas ponad  
1400 prac! Były bardzo ładne.  
Wykonanie wielu z nich wymagało  
dużo pracy. Najczęściej rysowaliście  
podobiznę klauna kredkami. O-  
trzymaliśmy też obrazki - wycinan-  
ki, wydzieranki, wlepiane plasteli-  
ną, oklejane nitkami i rysowane  
węglem. Każde dzieło było dokład-  
nie oglądane przez jury i wiercie  
nam, spośród setek wspaniałych  
prac bardzo trudno było wybrać te  
najlepsze. Chciałoby się wszystkim  
Wam przyznać nagrody, ale wa-

runki konkursu tego nie przewidziały.

Uczestnikom  
zabawy serdecz-  
nie dziękujemy  
i zapraszamy  
do brania  
udziału  
w kolejnych  
zagadkach  
i konkursach.  
O najbliższym  
przeczytacie  
za tydzień.

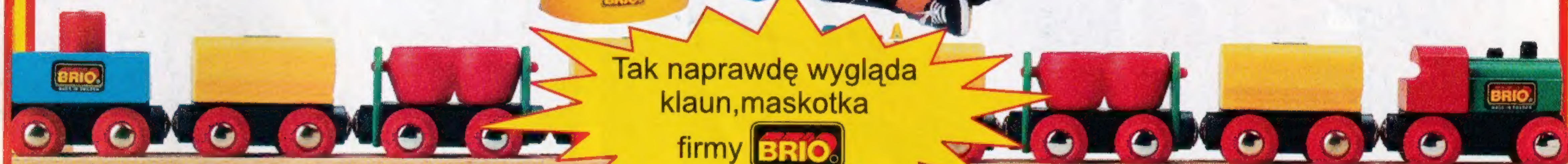


Oprócz wspaniałych prac plastycz-  
nych otrzymaliśmy od Was mnóstwo  
propozycji imienia dla klauna. Chcie-  
liście, aby nazywał się Czarus, Bri-  
nek, Briolo, Śmieszek itp. Jury najbar-  
dziej spodobало się imię **BRIOLINEK**.  
Wśród dzieci, które je wymyśliły rozlo-  
sowaliśmy kolejkę BRIO. **Otrzyma ją  
Kamil Osowski z Czeladzi.** Praca  
Kamila zostanie wywieszona w skle-  
pie REAL w jego mieście.

Poniżej drukujemy listę zwycięzców  
i wyróżnionych za prace plastyczne.  
Wszystkim uczestnikom konkursu  
serdecznie gratulujemy.

Wybrane prace zostaną przedstawi-  
one na specjalnej wystawie w siedzibie  
firmy BRIO w Szczecinie.

Ci, którzy teraz nie zdobyli nagród  
nie powinni się martwić. Może uda się  
Wam następnym razem.



Tak naprawdę wygląda  
klaun, maskotka  
firmy **BRIO**



## OTO NAGRODZONE PRACE:



I nagroda  
kolejka BRIO  
dla Joasi Stempień  
z Pomierzyna



V nagroda  
- gra "Dziecięce finanse"  
dla Artura Białkowskiego  
ze Szczecina



II nagroda  
7200 koralików HAMA  
dla Gosi Kraus  
z Pomierzyna



VI nagroda  
- gra "Policjanci i złodzieje"  
dla Marka Pazio  
z Gdańska



III nagroda  
gra "Bal Księżniczki"  
dla Moniki Kościeleckiej  
z Kielc



IV nagroda  
- zestaw koralików HAMA  
dla Sylwi Misiak  
z Myszkowa  
za pracę z plasteliny



wyróżnienie: stolik LEGO z wyposażeniem dla klasy III  
ze Szkoły Podstawowej Specjalnej nr 88 w Łodzi.



Wszystkim uczestnikom dziękujemy za udział w konkursie.  
Zwycięzcom gratulujemy, a nagrody prześlemy pocztą.

Za tydzień:  
• wszystko o koralikach  
HAMA  
• konkurs na pracę  
z koralików HAMA

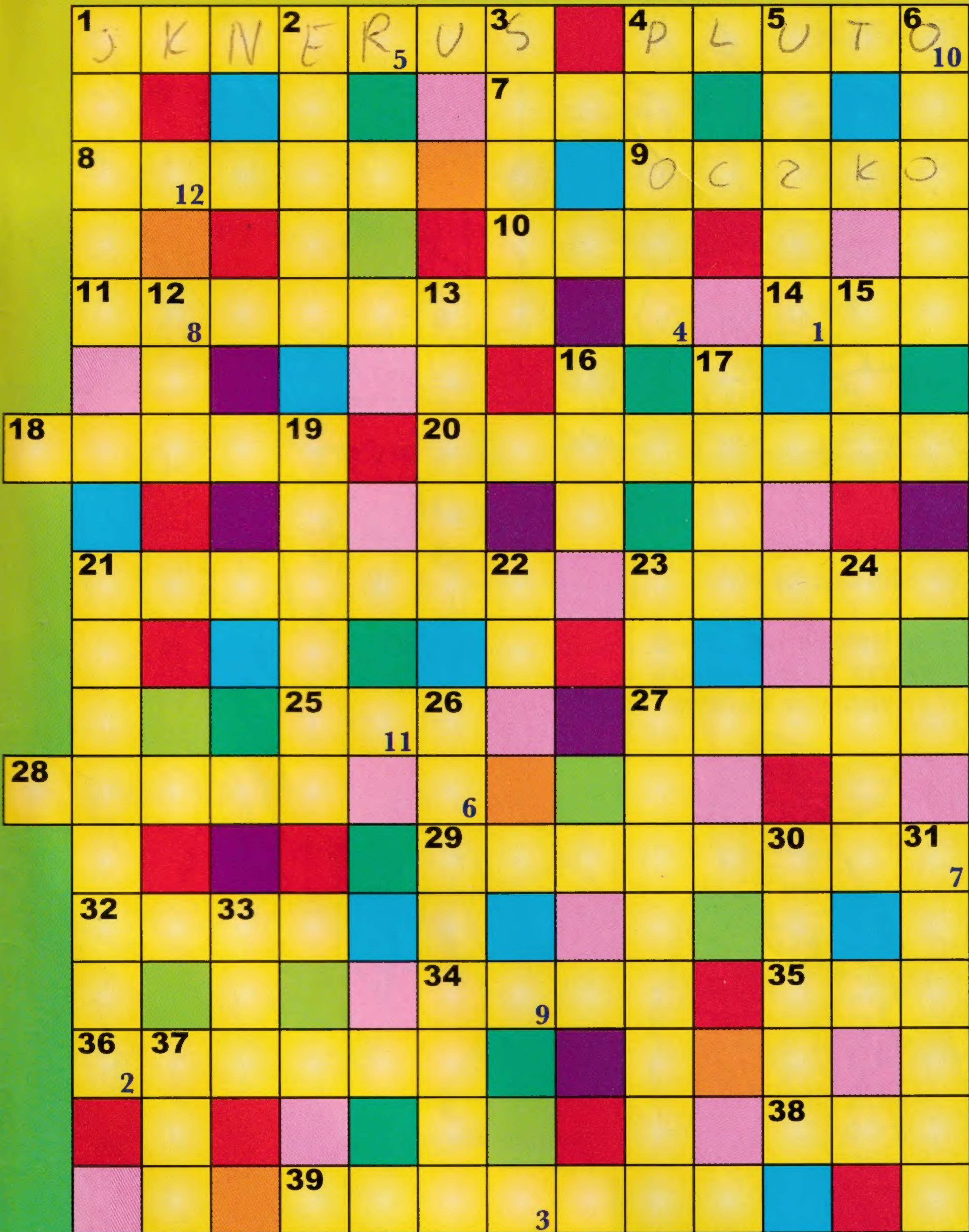


# KRZYŻÓWKA



Po rozwiązaniu krzyżówki z liter w zaznaczonych polach utwórz hasło. Na odpowiedzi czekamy do 25 stycznia. Nasz adres: Krzyżówka 2, ul. Srebrna 16, 00-810 Warszawa. Nie zapomnij o naklejeniu kuponu i napisaniu, którą nagrodę wybrałeś.

Krzyżówkę ułożył Łukasz Pawlaczyk z Bydgoszczy. Łukasz otrzymuje plecaczek i kubek Donalda.



## POZIOMO

1. Wujek Donalda.
4. Pies Mikięgo.
7. Kolczasty krzew.
8. Niejedno w obiedzie.
9. Puściło w pończosze.
10. Otarcie piłki o siatkę w tenisie.
11. Zastępuje urwany guzik.
14. Egzemplarz, eksponat.
18. Obok telewizji.
20. Małe cymbały.
21. Przyjaciółka Bambięgo.
23. Kiedy czegoś nie wolno.
25. Żona Adama.
27. Fikołek w powietrzu.
28. Gaszą go strażacy.
29. Zabawa, gra.
32. Trąba lub megafon.
34. Miele ziarno.
35. W karty.
36. Miecze do ataku, a do obrony...
38. Opiekuje się dziećmi.
39. Statek rzuca ją w porcie.

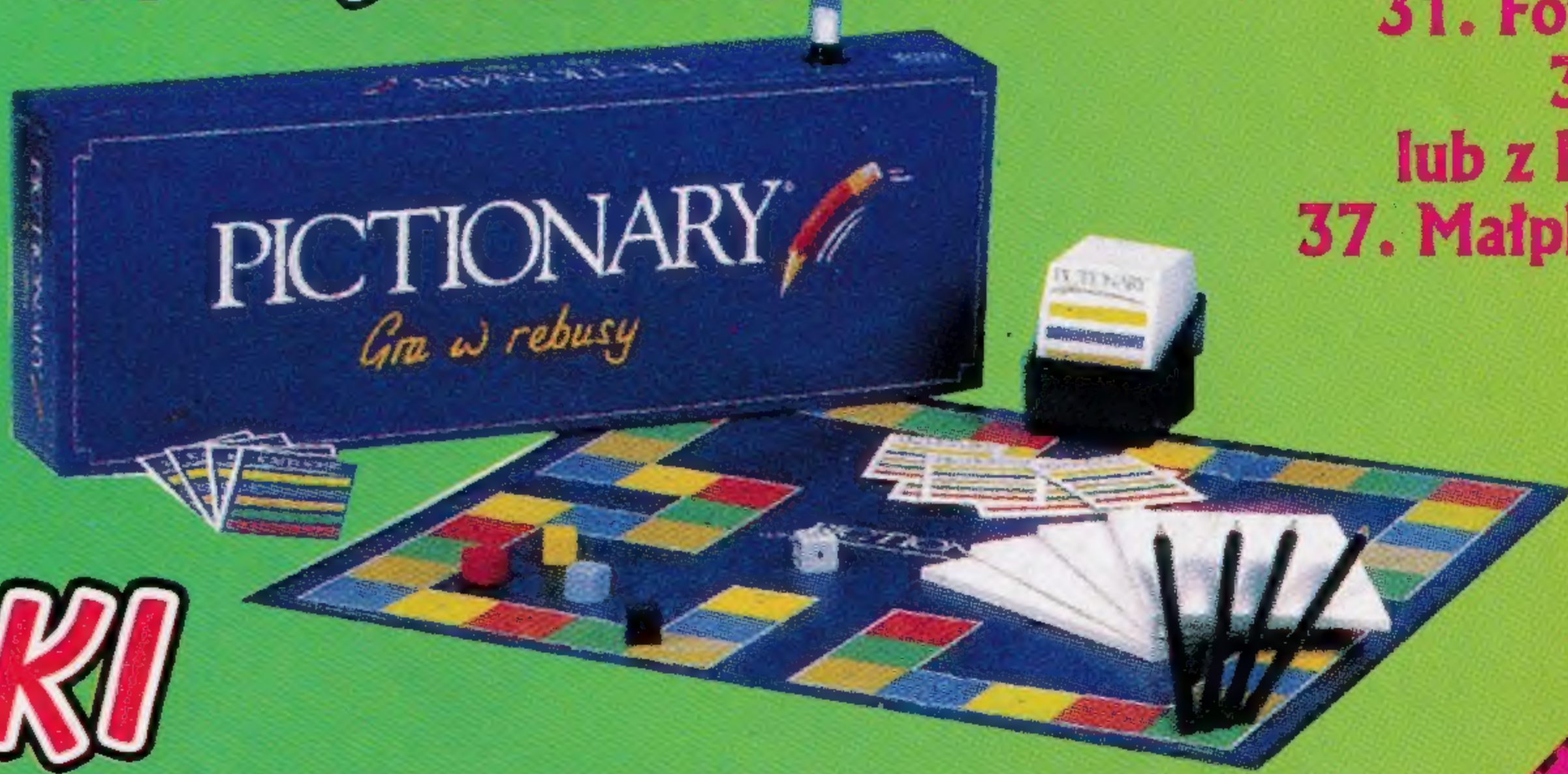
## PIONOWO

1. Czarna w kominie.
2. Sportowa lub telewizyjna.
3. Występuje na niej aktor.
4. Figiel.
5. Niejedno w barszczu.
6. Podstawa.
12. Jest nim krokodyl.
13. Mały konik.
15. Uczesanie.
16. Australijski struś.
17. Wielkanocne ciasto.
19. Kapitan w wojsku to...
21. Trener Herkulesa.
22. Najwyższa karta.
23. Niejadowity wąż.
24. Zabytkowy rupieć.
26. Do napełniania wiecznych piór.
30. W składzie pociągu.
31. Fotograficzny.
33. Mleczny lub z hot-dogami.
37. Małpka Aladyna.



## 3 KSIĄŻKI

## FASCYNUJĄCA GRA W REBUSY!



ZA PRAWDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 36 NAGRODĘ OTRZYMUJE KUBA NOWACZYŃSKI Z WARSZAWY.

KACZOR DONALD 02  
KRZYŻÓWKA  
KUPON



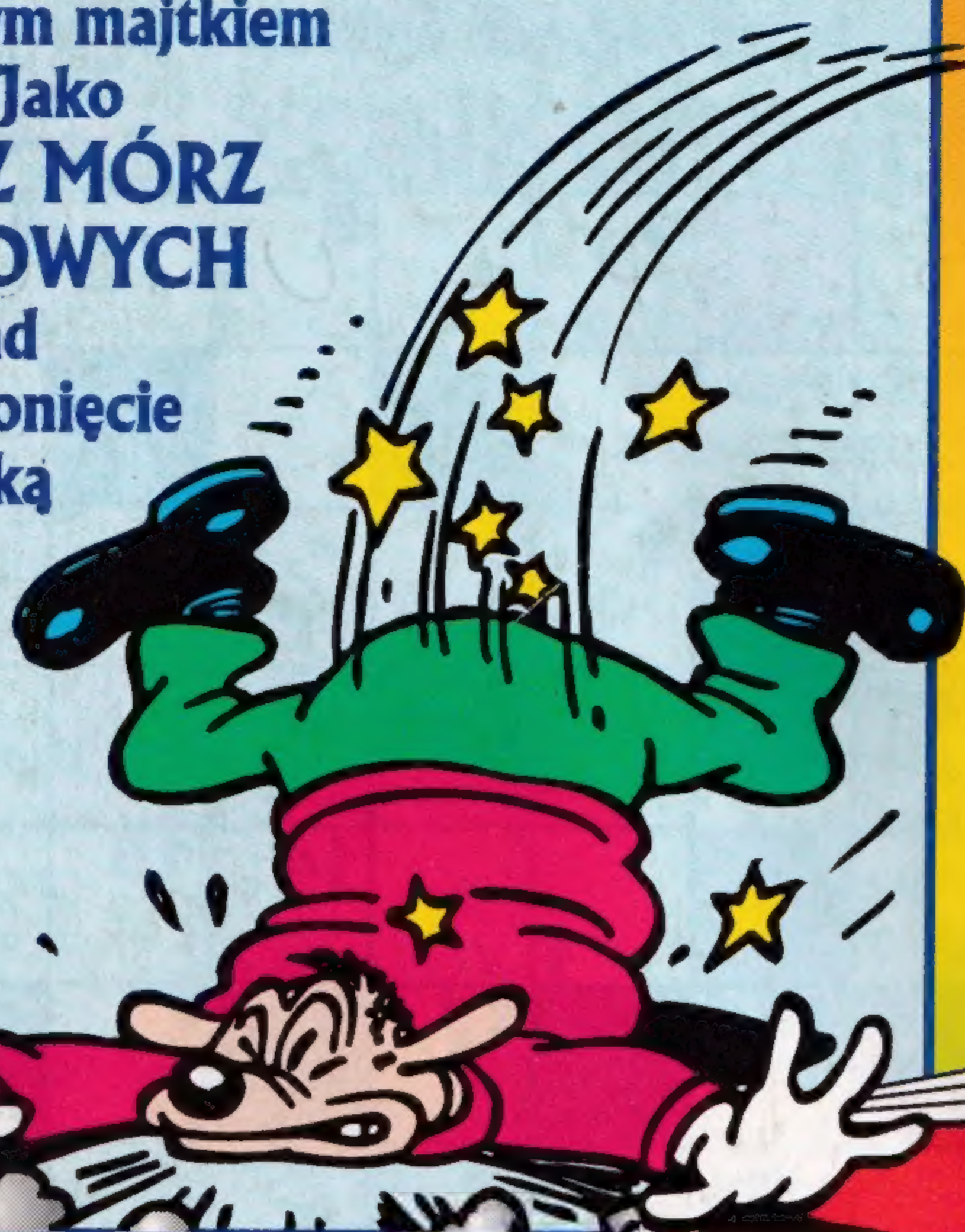
# KACZOR DONALD

„Ups! Czyżby wywalili cię z roboty, bracie marynarzu?”

„A jakże! I szukają frajera na moje miejsce!”

Donald przyjął posadę i został wysoko kwalifikowanym majtkiem pokładowym. Jako **MARYNARZ MÓRZ POŁUDNIOWYCH**

przeżył napad piratów, zatonięcie statku i wielką miłość. Co na to Daisy?!



# PUZZLE ekstremalnie GOOFIEGO



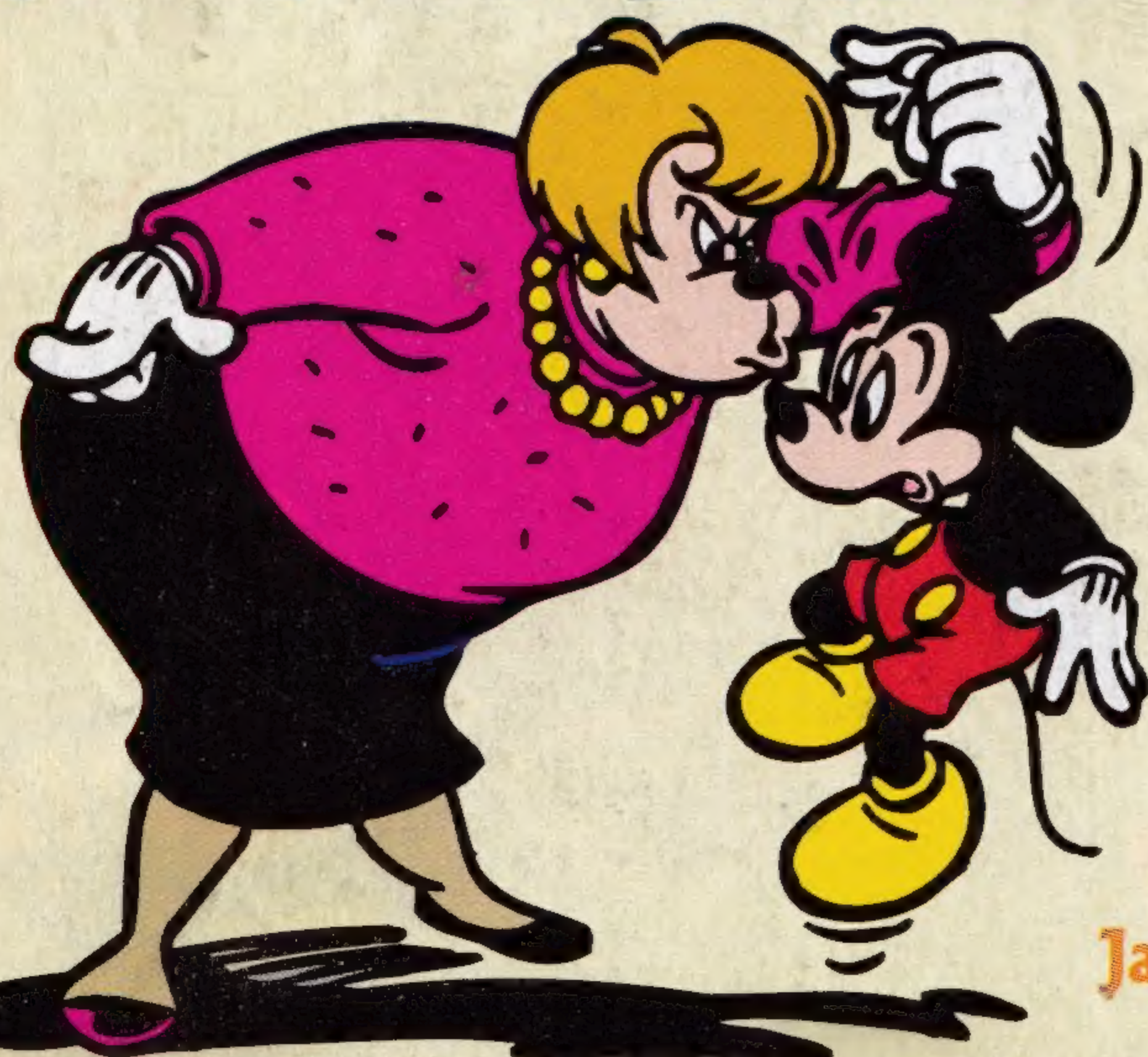
# KACZOR DONALD

„Miałem wspaniały pomysł! Wyrzeźbię ten posąg z gąbki, a potem pomaluję na biało i wygram konkurs!”

A ten, kto wygra konkurs lepienia śniegowych rzeźb, otrzyma od burmistrza 1000 dolarów! Donald chce przekazać te pieniądze biednym dzieciom. Jednak czy **SZLACHETNE INTENCJE** usprawiedliwiają oszustwo?



# MYSZKA MIKI



„Jeśli natychmiast nie odlepisz od mojego synka tej wazy, uszaty karakanie, to już ja cię przykleję!”  
Miki pomaga sprzedawać absolutnie niezawodny produkt. Jednak tu pojawiły się

**KŁOPOTY Z KLEJEM!**  
Jak odlepić coś, co się nie da odlepić?

# KACZOR DONALD



# TEST KRZYŻÓWKA

**FIGLE FIGLORZY**

Zawsze śmieszne...

**KRÓL DETEKTYWA  
MYSZKA MIKI**

ZA TYDZIEŃ